NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

02/13 • AUSGABE 190 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

10 Seiten

Das große Wii U™-Wiki

**Euer Ratgeber für noch mehr Spaß mit der Wii U:
Hilfreiche Tipps, geheime Tricks, Zubehör, Anleitungen & mehr!**

LEGO CITY UNDERCOVER

VORSCHAU: Open-World-Gameplay à la GTA? Wir haben brandheiße Infos zum neuen Lego-Game für die Wii U!

VORSCHAU: Erstmals in HD! Capcoms Erfolgsreihe besticht auf der Wii U und dem 3DS mit genialer Optik.

TOP-PREVIEWS

Fire Emblem: Awakening (3DS)
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging (3DS)
Aliens: Colonial Marines (Wii U)
Scribblenauts Unlimited (Wii U)
Pokémon Mystery Dungeon (3DS)
F1 Race Stars (Wii U) u. v. m.

HÖCHSTE ZEIT FÜR EIN NEUES SPIEL ...

MTG 2013

MAKE THE GAME

DER COMPUTEC-GAMES-DEVELOPMENT-WETTBEWERB

Entwickelst Du gerade ein Browser-, Social- oder Mobile-Game? Dann mach mit bei MAKE THE GAME, dem Wettbewerb für Entwickler!

Es winken Publishing-Verträge für die weltweiten Vermarktungsrechte mit einem Gesamtvolumen von bis zu

1.000.000 Euro

A competition by computec MEDIA

Besuchen Sie uns auf Facebook

Teilnahmebedingungen und Registrierung unter **www.makethegame.de**

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Die Wii U ist mittlerweile schon eine Weile erhältlich, die interessantesten Spiele allesamt in den vorherigen Ausgaben der N-ZONE getestet. Während die Spielebranche in einen kurzen Winterschlaf verfallen ist, hat sich die Redaktion eifrig mit der Wii U beschäftigt. Wie überträgt man Spielstände von der alten Wii auf die neue Nintendo-Wunderkiste? Wie nutzt man die Multimedia-Fähigkeiten der Wii U? Wie viel Strom frisst die neue Konsole eigentlich? Welches Zubehör taugt etwas, welches könnt ihr euch sparen? All diese und eine Menge weiterer Fragen beantworten wir in unserem großen Wii-U-Wiki, damit ihr noch mehr Spaß mit der Wii U habt. Obendrein haben wir unsere Leser und Online-User zum Wii-Nachfolger befragt, haben einige Easteregg in Spielen entdeckt und werfen einen Blick auf den Verkaufsstart und die ersten Wochen der Wii U in den USA und Japan. Freut euch auf die geballte Ladung an Infos, Tipps & Tricks und Testberichten zu eurer neuen Lieblingskonsole!

Es geht weiter: In den ersten Monaten des Jahres erwarten uns weitere heiße Games für die Wii U und den 3DS. Wir haben Highlights wie **Monster Hunter 3 Ultimate** und **Lego City Undercover** bereits anspielen dürfen und schildern euch unsere – so viel sei jetzt schon verraten – sehr positiven und vielversprechenden Spieleindrücke. Für den 3DS haben wir zudem noch einige Vorschauberichte für euch parat: Mit **Fire Emblem: Awakening**, einem neuen **Pokémon**-Spiel sowie **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** erscheinen in den kommenden Monaten sehr spannende Games für den Handheld.

An dieser Stelle noch ein Dankeschön für euer Feedback zur N-ZONE, um das wir in der vorherigen Ausgabe gebeten haben. Wir nehmen uns eure Anregungen, Wünsche und Kritiken zu Herzen und würden uns freuen, wenn ihr die Redaktion auch weiterhin damit versorgt. Die E-Mail-Adresse redaktion@n-zone.de ist euer heißer Draht zum Team! Ebenso könnt ihr in unserer großen Community mit zahlreichen Foren auf www.n-zone.de aktiv werden – auch wenn die Redaktion nicht auf jeden Wunsch eingehen kann, informieren wir uns dort regelmäßig über eure Meinungen rund um die N-ZONE und das große Nintendo-Universum.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

DAS TEAM

DAS Wii-U-WIKI

LEGO CITY: UNDERCOVER

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ Test, den keiner machen wollte: ***Family Party: 30 Great Games.*** *Warum? Die Anzahl von dreißig Spielen schreckte zunächst ab, unser Praktikant Thomas Peter war jedoch entgegen allen Befürchtungen recht schnell mit den simplen Minispielchen durch – das war auch gut so für seine Nerven!*

▶ Test, den jeder machen wollte: *Nachdem sich die Redaktion im letzten Monat mit den vielen erstklassigen Wii-U-Neuerscheinungen vergnügen durfte, waren wir anscheinend vorerst gesättigt, denn niemand riss sich um ein bestimmtes Spiel.*

▶ Überraschung des Monats: *Nachdem sich die Release-Termine von **Pikmin 3** und **Luigi's Mansion 2** etwas nach hinten verschoben haben, kündigt Nintendo **Fire Emblem: Awakening** und **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** bereits für den März und April an.*

▶ Held des Monats: *N-ZONE-Praktikant Thomas Peter. An dieser Stelle möchten wir uns bei dem Ruhepol aus dem Pott herzlich für die letzten drei Monate bedanken, in denen er einen klasse Job in der Redaktion abgeliefert und viel zur guten Stimmung beigetragen hat. Danke, Thomas!*

▶ Hardware des Monats: *Der Pro Controller – mehr Zubehör braucht man nicht!*

INHALT 02/2013

THOMAS

Das Übertragen von Wii-Speicherständen auf die neue Konsole, Medienwiedergabe über das Heimnetzwerk, Easterreggs und zig weitere heiße Infos für noch mehr Spaß mit der Wii U findet ihr im großen Wii-U-Wiki der N-ZONE. Auf 10 Seiten haben wir alles Wissenswerte rund um die Wii U für euch zusammengefasst.

SERVICE | DAS GROSSE Wii-U-WIKI

VORSCHAU | MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

SEBASTIAN

Mehr als nur ein Wii-Aufguss in HD-Optik? Wir haben **Monster Hunter** für die Wii U ausführlich angespielt und verraten euch die wichtigsten Neuerungen dieses potenziellen Überfliegers!

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

Aliens: Colonial Marines 34
F1 Race Stars 40
Lego City: Undercover 30
Monster Hunter 3 Ultimate 26
Scribblenauts Unlimited 38

Wii

Retro City Rampage (WiiWare) 69

3DS

Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging 46
Fire Emblem: Awakening 42
Monster Hunter 3 Ultimate 26
Pokémon Mystery Dungeon 44
Scribblenauts Unlimited 38

TEST

Charts 64
Das Team 49
Der Verkaufsführer 66
Kalender 52
Meinungsmache 50
Release-Termine 51
So testen wir 48
Top-Spiele 62

Wii U

007: Legends 54
Ben 10 Omniverse 59
Cabela's Dangerous Hunts 2013 61
Die Hüter des Lichts 56
Family Party: 30 Great Games 60
Funky Barn 58
Mighty Switch Force! Hyper Drive Ed. (Wii-U-Download) 68

Wii

World Heroes 2 (Virtual Console) 69

3DS

Crimson Shroud (3DSWare) 71
Hydroventure Spin Cycle (3DSWare) 71
The Denpa Men (3DSWare) 70
Wario Land 3 (Virtual Console) 71
Wizard Defenders (DSWare) 71

30

VORSCHAU | LEGO CITY: UNDERCOVER

THOMAS

Dass die **Lego**-Games immer für gute Laune sorgen und überdurchschnittlichen Spielspaß bieten, ist nichts Neues. Neu hingegen ist, dass sich die Plastikmännchen auf der Wii U in einer offenen Spielwelt à la **GTA** austoben dürfen. Wir hatten das Vergnügen, in Lego City undercover zu ermitteln!

Ab S. 54

TEST | AKTUELLE Wii-U-GAMES

CHRISTOPH

Wir nehmen weitere aktuelle Spiele für die Wii U gewohnt kritisch unter die Lupe, darunter **007: Legends, Die Hüter des Lichts, Funky Barn, Cabela's Dangerous Hunts 2013** und **Ben 10 Omniverse**.

ONLINE

DS-Kanäle 70

VideoGamesZone 72

Wii-Kanäle 68

RETRO

Neo-Retro 80

Pixel-Liebe – Pixel-Hass 78

Retro-Startseite 74

Sammlerfibel: Die NES-Rivalen 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

TIPPS & TRICKS

Assassin's Creed 3 83

Darksiders 2 82

Nintendo Land 83

Skylanders Giants 83

Sonic & All-Stars Racing: Transformed 82

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

007: Legends, Test 54

Aliens: Colonial Marines, Vorschau 34

Assassin's Creed 3, Tipps 83

Ben 10 Omniverse, Test 59

Cabela's Dangerous Hunts 2013, Test 61

Crimson Shroud (3DSWare), Online 71

Darksiders 2, Tipps 82

Die Hüter des Lichts, Test 56

Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging, Vorschau 46

F1 Race Stars, Vorschau 40

Family Party: 30 Great Games, Test 60

Fire Emblem: Awakening, Vorschau 42

Funky Barn, Test 58

Hydroventure Spin Cycle (3DSWare), Online 71

Lego City: Undercover, Vorschau 30

Mighty Switch Force! Hyper Drive Edition, Online 68

Monster Hunter 3 Ultimate, Vorschau 26

Monster Hunter 3 Ultimate, Vorschau 26

Nintendo Land, Tipps 83

Pokémon Mystery Dungeon, Vorschau 44

Retro City Rampage (WiiWare), Online 69

Scribblenauts Unlimited, Vorschau 38

Skylanders Giants, Tipps 83

Sonic & All-Stars Racing: Transformed, Tipps 82

The Denpa Men (3DSWare), Online 70

Wario Land 3 (Virtual Console), Online 71

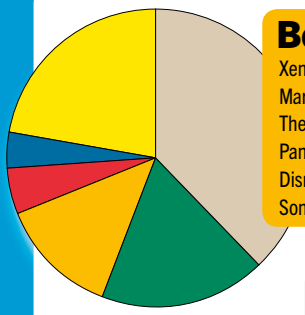
Wizard Defenders (DSWare), Online 71

World Heroes 2 (Virtual Console), Online 69

UNSERE BESTEN 2012

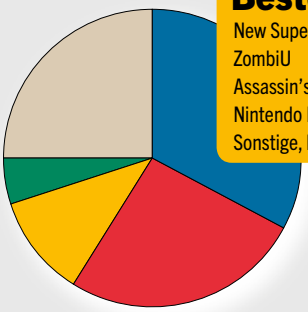
N-ZONE-Leser haben die Spiele des Jahres gekürt.

Xenoblade Chronicles, New Super Mario Bros. U und **New Super Mario Bros. 2** – das sind eure heißesten Spiele 2012. Zahlreiche N-ZONE-Leser haben abgestimmt und das Rollenspiel aus dem Hause Monolith Soft sowie die beiden Kulthüpfer von Nintendo zu ihren Favoriten des vergangenen Jahres gewählt. Die vollständige Auswertung unserer Umfrage lest ihr auf www.n-zone.de. Hier stellen wir euch schon mal die teilweise sehr knappen Ergebnisse im Detail vor. ■



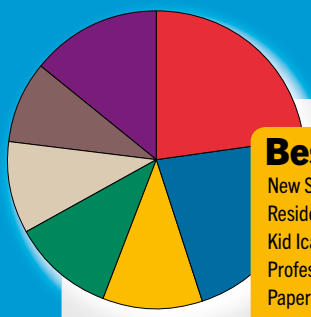
Bestes Wii-Spiel

Xenoblade Chronicles	38 %
Mario Party 9	18 %
The Last Story	13 %
Pandora's Tower	5 %
Disney Micky Epic 2: Die Macht der 2	4 %
Sonstige, k. A.	22 %



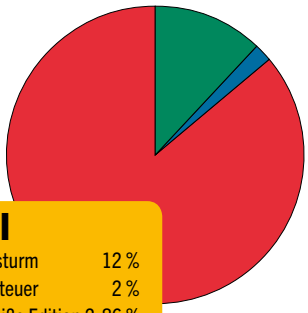
Bestes Wii-U-Spiel

New Super Mario Bros. U	33 %
ZombiU	26 %
Assassin's Creed 3	11 %
Nintendo Land	5 %
Sonstige, k. A.	25 %



Bestes 3DS-Spiel

New Super Mario Bros. 2	23 %
Resident Evil: Revelations	22 %
Kid Icarus: Uprising	11 %
Professor Layton und die Maske der Wunder	11 %
Paper Mario: Sticker Star	10 %
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	9 %
Sonstige, k. A.	14 %



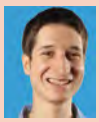
Bestes DS-Spiel

Inazuma Eleven 2: Feuersturm/Eissturm	12 %
Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer	2 %
Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2	86 %

SONY-BOSS BETTELT UM FREUNDE

… damit seine Wii U nicht mehr so einsam ist.

Shuhei Yoshida erlaubt sich was! Via Twitter prahlt der Präsident von Sony Computer Entertainment (SCE) mit seiner neuesten Errungenschaft, einer Wii U. Doch offenbar fühlt sich Yoshida schlecht vernetzt – und das stinkt ihm gewaltig. Auf dem Zwitscherportal (140 Zeichen Textbegrenzung) verrät er deshalb seine Nintendo-ID: „ShuYoshida". So schnell wie möglich will der gewiefte Sony-Boss nun seine Freundesliste füllen. Erwidert ihr seine Kontaktanfrage?



Christoph meint:

„Yoshidas Liebe zur Wii U ging sogar so weit, dass er sich die neueste Nintendo-Maschine umständlich aus Amerika besorgte – nur, damit er das GamePad zwei Wochen früher als alle anderen in der Hand halten kann. Liegt's am beruflichen Interesse? Oder würde der Präsident von SCE insgeheim doch lieber auf Iwatas Thron sitzen? Darüber kann man nur rätseln."

DIE WAHRHEIT ÜBER DEN GEHEIMEN METROID-FILM

Jetzt spricht der Produzent Klartext!

Vor neun Jahren machten Meldungen die Runde, dass bald ein **Metroid**-Film in die Kinos komme. Hoffnungsträger John Woo (**Mission: Impossible 2**) sollte dabei für klingende Kassen sorgen. Doch heute wissen wir: Aus den vollmundigen Versprechungen wurde nichts. Brad Foxhoven, der damalige Produzent des Streifens und gleichzeitig Oberhaupt der Tiger Hill Studios, hat nun im Interview mit dem US-Onlinemagazin **IGN** ausgepackt.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

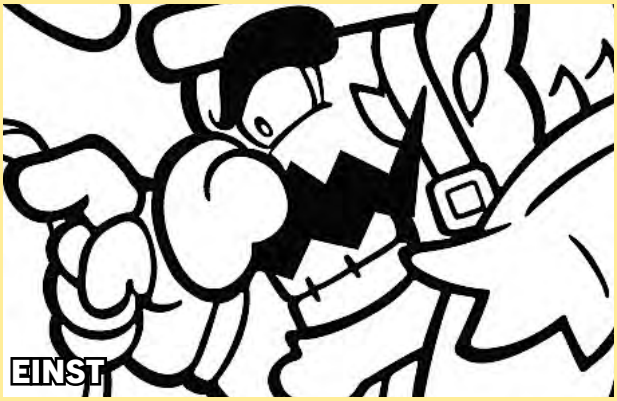
Er verriet: „Wir wollten zunächst die Herkunftsgeschichte von Samus Aran erzählen, um zu zeigen, wie sie zur bekannten Kopfgeldjägerin wurde. Dafür mussten wir aber mehr über die Heldin erfahren – ihre Ängste, ihre Sehnsüchte, all das. Doch Nintendo wusste selbst nicht mal, was sie tief im Inneren bewegte.“ Offenbar hatte das Unternehmen das Debakel um den Flop-Film **Super Mario Bros.** noch nicht verdaut und wollte sicherstellen, dass Samus auf der Leinwand so rüberkommt wie auf dem Bildschirm. Es kam völlig anders: Die Arbeiten am **Metroid**-Film wurden kurz darauf – genauer gesagt im Jahr 2007 – endgültig eingestellt, als sich Tiger Hill zusammen mit John Woo des Actionspiels **Strangehold** annahm. Als die chinesische Regie-Legende nach Abschluss dieses Projekts endlich wieder Zeit hatte, um sich der Ausarbeitung der **Metroid**-Geschichte zu widmen, waren die Rechte an der Filmumsetzung bereits erloschen. Brad Foxhoven ist aber noch immer zuversichtlich, dass Samus Aran es irgendwann vielleicht doch noch ins Kino schaffen könnte – vor allem, weil es noch viele Führungskräfte in Hollywood gibt, die mit der Weltraum-Amazone aufgewachsen sind und schon allein deshalb ein solches Projekt gerne in Angriff nehmen würden. ■

Christoph meint:
*„Ich bezweifle stark, dass **Metroid: Der Film** jemals in die Kinos kommt. Zu schlechte Erfahrungen hat Nintendo mit dem miesen **Mario**-Movie gemacht, zu wenige Leute wollten für die lumpige Handlung Geld ausgeben. Es bedarf schon großen Verhandlungsgeschicks der Regisseure, um Samus irgendwann außerhalb eines Spiele-Abenteuers zu sehen.“*

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spiel-Elemente früher gehandhabt wurden.

Kommt ihr erst mal in mein Alter! Jenseits der 90 Affenjahre gibt es nicht mehr viel zu lachen. Ich kann ja nicht mal mehr die Bildschirmtexte von **Super Cranky Fighter: Hyper Turbo Edition** lesen, wenn ich zwei Millimeter vor dem Fernseher sitze. Wie gut, dass es Spielanleitungen gibt, könnte man meinen. Aber denkste, denn es gibt heutzutage fast nur noch ein lächerliches Faltblatt, wenn überhaupt! Die geizigen Entwicklerpfeifen gehen lieber pünktlich in den Feierabend, anstatt anständige Wertarbeit in Form eines informativen Handbuchs abzuliefern. Ja, wofür werden die denn bezahlt?



Früher, da haben die Texter noch bis in die Nacht gesessen, um alle 728 Seiten der Spielanleitung von **Cranky's Island: Donkey Kong Country 4** zu schreiben. Von Hand, wohlgemerkt! Schaut her: Hier seht ihr das vorbildliche Begleitheft zu **WarioWare: Mega Party Game$**. Die Redakteure von Nintendo waren sich nicht einmal zu schade, eine Seite mit einer Schwarz-Weiß-Zeichnung zu füllen, die man ausmalen konnte. Kein Witz! Auf mehr als 30 Seiten wird alles erklärt – alles, alles, alles. Wer dann noch Fragen hat, der sammelt lieber Briefmarken.

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer“? Schreibt mir, welche miesen Spiel-Elemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

SATORU SAGT SUMIMASEN*

Wii U Dreifache Entschuldigung aus Kyoto

* Das ist Japanisch und heißt „Entschuldigung!“.

Für Nintendo verlief die Markteinführung der Wii U alles andere als reibungslos. Angesichts der subtilen Kritik aus der Community sah sich Satoru Iwata, der Chef von Nintendo, zu einer dreifachen Entschuldigung veranlasst. N-ZONE fasst die Botschaften an die Spieler zusammen, die im Rahmen einer japanischen „Nintendo Direct“-Folge gezeigt wurden.

1. Der Update-Ulk
Viele Spieler sind verärgert darüber, dass die Wii U ständig Aktualisierungsdaten aus dem Internet herunterladen muss. In den Anfangstagen der Konsole verging nahezu kein Tag, ohne dass ein Update zur Verfügung stand. Kritisiert wird vor allem, dass die jeweiligen Anwendungen und Spiele oftmals nicht gestartet werden können, wenn man die Installation abbricht.

2. Der Wartezeiten-Wahnsinn
Es ist unbestritten, dass die Wii U – insbesondere im Vergleich zum alten Konsolenmodell – viel Power auf dem Kasten hat. Doch das geht offenbar zulasten der Benutzerfreundlichkeit. Wenn man beispielsweise von den Einstellungen zurück ins Hauptmenü wechselt, vergehen knapp 15 Sekunden. Iwata will die langen Wartezeiten intern prüfen lassen. Wir warten weiter …

3. Die Konsolen-Knappheit
Zu guter Letzt hat sich Satoru Iwata auch noch für das geringe Kontingent an Konsolen entschuldigt. Bei der Markteinführung der Wii U mussten etliche Leute mit leeren Händen die Elektronikgeschäfte verlassen, weil weder Basic noch Premium Pack in ausreichend hohen Stückzahlen zur Verfügung standen. Künftig sollen genügend Konsolen in den Regalen sein. ■

Christoph meint:
„So viel Ehrlichkeit dem Kunden gegenüber verdient Respekt. Satoru Iwatas vortreffliches Verhalten mag zwar irritieren – schließlich ist es längst nicht mehr üblich, sich für Missstände zu entschuldigen –, zeugt aber doch von guter Elternstube.“

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Die Handlung der vierten Assassin's Creed-Episode soll in Brasilien stattfinden. Das verriet Managing Director der dortigen Ubisoft-Niederlassung in einem Interview mit dem US-Magazin Gamespot. Hat er sich verplappert?

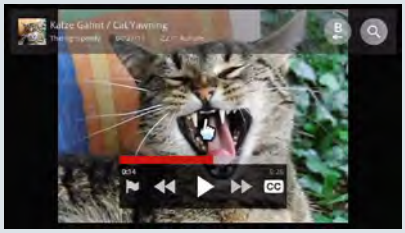
Viele Fans erwarteten die Ankündigung von Mega Man 11 – schließlich feiert der blaue Bomber dieses Jahr seinen 25. Geburtstag. Doch das Warten ist wohl vergeblich. Capcom will stattdessen lieber die alten NES-Ableger als einzelne Virtual-Console-Downloads herausbringen. Für jedes 8-Bit-Abenteuer werden satte fünf Euro fällig.

Noch vor der E3-Messe im Sommer soll Nintendo weitere Wii-U-Neuheiten ankündigen. Bereits in den Vorjahren präsentierte das japanische Unternehmen etliche Software-Trends im Rahmen einer Investorenkonferenz.

TOPS & FLOPS

⬆ ENDLICH KATZENVIDEOS

Das ist Produktpflege, wie sie sich gehört: Sechs Jahre nach Veröffentlichung der Wii-Konsole bringt Nintendo einen neuen Kanal für die betagte Hardware heraus: Die kostenlose YouTube-Anwendung spielt sämtliche Filmchen des allseits beliebten Video-Netzwerks ab. Die Navigation ist gelungen. Allerdings wird systemgemäß keine HD-Grafik ausgegeben.



⬆ KREATIVES TRIO

Beim Sortieren der Leserbeiträge für die Spielerforum-Rubrik ist uns ein Foto ganz besonders ins Auge gestochen, nur leider ist uns der Name des Urhebers abhanden gekommen. Wie auch immer: Der oder diejenige schaffte es, den Namen eures Lieblingsmagazins über die Bildschirme mehrerer 3DS-Konsolen abzubilden. Respekt!

⬆⬇ AUF EIN NEUES!

Das alte Jahr ist vorüber, das neue hat gerade begonnen: Wir können es kaum erwarten, erneut in die Welt von **Animal Crossing** einzutauchen, in Tom Nooks Laden Unsummen zu verprassen und so lange zu spielen, bis wir alle Ausbaustufen unseres schicken Hauses unser Eigen nennen. Leider steht bislang noch kein Termin für die neue 3DS-Episode fest.

⬇ WACH BLEIBEN!

Volljährige Wii-U-Zocker haben es schwer. Spiele für Erwachsene gibt es nach dem Wii-U-Start zwar genug. Wer sich jedoch Ab-18-Spiele aus dem Nintendo eShop auf die Wii U herunterladen möchte, der schaut zumindest vor 23.00 Uhr in die Röhre. Erst nach dieser Zeit dürfen Spiele wie **ZombiU** aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden. Eine Altersverifikation auf der Wii U fehlt oder wird nicht konsequent genutzt.

⬆ FÜR EUCH IM BÜRO

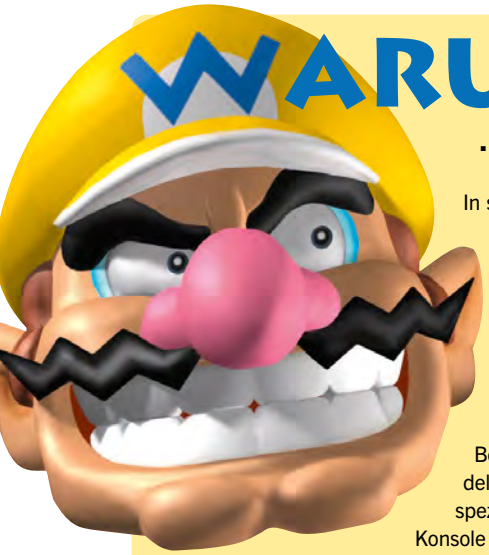
Der Druckabgabetermin dieser N-ZONE lag wahrlich nicht gerade günstig. Kaum waren die Feiertage vorbei, schon musste das Heft auch schon fertig sein. Also scheuten wir keine Mühen und verbrachten so manche Überstunde im Büro, um euch auch diesmal wieder die neuesten Branchenmeldungen, die kompetentesten Tests und die besten Retro-Reportagen zu bescheren. Bitte sehr, mit Vergnügen!

LUIGI'S MANSION 2

3DS Neuer Einsatz für den italienischen Geisterjäger

2013 verspricht ein spannendes Jahr für 3DS-Fans zu werden. Bereits im Frühjahr erwartet euch eine Reihe von hochkarätigen Neuerscheinungen für die aktuelle Mobilkonsole von Nintendo: Neben **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging**, **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** und **Fire Emblem: Awakening** darf auch Marios Bruder endlich mal wieder die Hauptrolle in einem Spiel übernehmen. Die Rede ist natürlich von **Luigi's Mansion 2**, bei dem es sich um die Fortsetzung des GameCube-Starttitels **Luigi's Mansion** aus dem Jahr 2002 handelt. Beinahe elf Jahre sind verstrichen, seit Luigi erstmals als eine Art Ghostbuster düstere Spukhäuser von allerhand übernatürlichen Wesen säuberte. Im 3DS-Nachfolger erhält der schlaksige Videospiel-Star einen ganz ähnlichen Auftrag und soll erneut einige verhexte Villen nach Geistern durchforsten. Als „Waffe" dient dabei der sogenannte Schreckweg 08/16, ein waschechter Gespenstersauger, mit dem sich die dämonischen Gegner problemlos beseitigen lassen. Allerdings sind Luigis Feinde gewitzter als im Vorgänger und dank gesteigertem Rätselanteil erwartet euch ein höchst spannendes Abenteuer in schnieker 3D-Optik! ■

Uwe meint: *„Der exakte Erscheinungstermin wurde zwar noch nicht bekannt gegeben, aber laut Nintendo erscheint das Grusel-Abenteuer im März. Dabei freue ich mich vor allem auf die erweiterten Funktionen des Gespenstersaugers Schreckweg 08/16, der auch zum Lösen der zahlreichen Rätsel eingesetzt wird."*



WARUM ...

... GIBT ES SO VIELE NINTENDO-SONDEREDITIONEN?

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns den Sondereditionen des 3DS XL, die sich in den großen Verkaufsterritorien völlig voneinander unterscheiden.

In schöner Regelmäßigkeit veröffentlicht Nintendo neue Sondermodelle von bereits erhältlichen Konsolen und schafft damit etwas Einzigartiges: Obwohl sich schon viele Kunden im Besitz der betreffenden Konsole befinden, wird kurzerhand ein zweites Gerät gekauft, sofern das Sondermodell mit interessanten Designs aufwarten kann und darüber hinaus streng limitiert ist. Und was kann es Schöneres für einen Hersteller geben, als ein und dasselbe Produkt zweimal an denselben Kunden abzusetzen? Richtig, nichts – außer einem Triple-Verkauf! N-ZONE zeigt euch, mit welchen 3DS-XL-Varianten das weltweite Handheld-Geschäft angekurbelt wird.

Sondermodelle in Japan

Bei den aktuellen 3DS-XL-Sondermodellen aus Japan handelt es sich um speziell designte Bundles, bestehend aus Konsole (rot im Spezialdesign) samt **New Super Mario Bros. 2** oder Konsole (weiß im Spezialdesign) inklusive **Animal Crossing: New Leaf**. Außerdem gibt es im Land der aufgehenden Sonne ein Bundle, bestehend aus einem normalen schwarzen 3DS XL inklusive **Monster Hunter 3G** und darüber hinaus noch einen extrem schön gestalteten schwarzen 3DS XL als Glurak-Edition. Das letztgenannte Sondermodell darf aber nicht einfach im Laden erstanden werden, vielmehr wurde das Recht, die Konsole zu erwerben, verlost. Ihr habt richtig gelesen, bei dem Ende 2012 in Japan durchgeführten Preisausschreiben wurde nicht etwa die Glurak-Edition selbst verlost, sondern lediglich das Privileg, ein Exemplar der Konsole kaufen zu dürfen!

Sondermodelle in China

In China hat Nintendo drei eigenständige 3DS-XL-Designs veröffentlicht, die nur für den chinesischen Markt produziert werden. Dabei sind die Gerätevarianten in Rot-Schwarz und Silber-Schwarz mit einem Emblem verziert, während der weiße 3DS XL mit einem coolen roten Mario-Artwork auf dem Deckel daherkommt. Diese Modelle sind bei uns – ebenso wenig wie die japanischen – nicht erhältlich und es ist nicht bekannt, ob sich das jemals ändern wird.

Sondermodelle hierzulande

Nintendo hat auch in Europa etwas für Fans außergewöhnlicher Konsolen im Angebot: Erst kürzlich wurde ein äußerst cooler 3DS XL in gelber Farbe (mit Pikachu-Artwork) veröffentlicht. Die Innenseite des Geräts ist übrigens in Weiß gehalten und laut Nintendo ist der Pikachu-3DS streng limitiert. Wer also ein Exemplar ergattern möchte, sollte sich lieber sputen. Zeitgleich wurden hierzulande noch zwei XL-Bundles veröffentlicht, einmal mit **Super Mario 3D Land** und die andere Variante mit **Mario Kart 7**. Die beiden limitierten Bundles enthalten jeweils einen sehr schicken weißen 3DS XL.

NINTENDO-SONDERMODELLE DER VERGANGENHEIT

Spezialeditionen beliebter Nintendo-Konsolen waren schon immer ein Hingucker!

KOMMT DIDDY KONG RACING 2?

Wii U Zu Lande, zu Wasser, in der Luft – und bald auf der Wii U?

Wenige Monate nach dem Konsolenstart des Nintendo 64 in Deutschland herrschte auf dem schwarzen Modulschlucker eine akute Software-Flaute. Gerade einmal **Blast Corps** – ein strategisch angehauchtes Actionspektakel von den Machern von **Donkey Kong Country** und **Banjo-Kazooie** – hielt die Zocker in den Sommermonaten bei Laune. Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin präsentiert Nintendo dann zur Überraschung aller anwesenden Fachbesucher eine wahre Software-Perle: **Diddy Kong Racing** (N-ZONE-Wertung: 92 Prozent). Der große Trumpf: Darin heizt man nicht nur mit Karts durch die Gegend, sondern steuert auch ein Luftkissenboot und ein Flugzeug. Sechzehn Jahre später könnte nun die Fortsetzung auf den Markt kommen. Ursprung der Gerüchte ist ein anonymes Mitglied der Community 4chan.org. Zuvor hatten sich die Fans der Seite schon häufiger als treffsichere Industrie-Insider entpuppt. Wer der Quelle vertraut, der erfährt, dass …

… Diddy Kong Racing 2 bei den Entwicklern von Monster Games (bekannt u. a. durch Excite Truck) entsteht.

… die Figuren von Rare (Banjo, Conker, etc.) höchstwahrscheinlich nicht mehr dabei sind.

… mit der Programmierung Anfang 2011 begonnen wurde, als Pilot Wings Resort gerade fertig war.

… deutsche und japanische Entwickler Hand in Hand arbeiten.

Christoph meint:

*„Im Internet-Zeitalter ist es leicht, Behauptungen aufzustellen und zu verbreiten – gerade, wenn es um Fortsetzungen beliebter Serien geht. Doch die Gerüchte um **Diddy Kong Racing 2** sind aus einem bestimmten Grund äußerst interessant: Der Urheber nennt konkret die Namen von sechs Mitarbeitern, die mit der Entwicklung des Spiels betraut sein sollen. Es sind Menschen, die – das ergab unsere Recherche – tatsächlich bei Monster Games angestellt sind. Das lässt hoffen, dass am Gerücht durchaus etwas dran sein könnte. Spätestens auf der E3 2012 erfahren wir mehr.“*

Diddy Kong Racing (hier als N64-Original) ist so kultig, dass 2007 eine DS-Neuauflage herauskam. Doch die floppte in der Fachpresse gewaltig.

MARIO-KART-PARTY DE LUXE

Bereit für die ultimative Kart-Gaudi?

In diesem Jahr feiert die **Mario Kart**-Serie in Deutschland ihr zwanzigjähriges Jubiläum. Aus diesem Anlass geht es am Samstag, 23. Februar 2013 in Lünen (Nordrhein-Westfalen) wieder rund: Das „**Mario Kart**-Meeting“ – organisiert von Fans für Fans – geht in die zweite Runde. Gut 20 Stunden lang können sich Serienkenner in drei spannenden Kopf-an-Kopf-Turnieren messen. Die besten von ihnen gewinnen dank zahlreicher Sponsoren wieder tolle Sachpreise. Los geht's um 12 Uhr, Veranstaltungsende ist am nächsten Morgen gegen 9 Uhr. Der Eintritt beträgt sechs Euro. Anmeldung und weitere Infos bei Thorsten Kozik unter MKMAnmeldung@web.de.

DREISTER KONSOLEN-KLAU

Wii U Da hat wohl der Wächter gepennt!

Ende Dezember sind im US-Bundesstaat Washington am späten Abend Diebe in ein Warenlager des Konsolen-Herstellers Nintendo eingebrochen und haben 7.000 Wii-U-Konsolen gestohlen. Das Diebesgut im Wert von rund zwei Millionen US-Dollar wurde mithilfe von Gabelstaplern auf zwei Sattelzüge und einen Van verladen, ehe die Diebesbande das Weite suchte. Ein örtlicher Ordnungshüter berichtete im US-Fernseher: „Ich bin seit 28 Jahren Polizist, aber so etwas habe ich noch nie gesehen. Wenn wir nicht schon vorher Hinweise erhalten, dann wird spätestens der Verkauf der Konsolen zu ihrer Ergreifung führen. Es wird ziemlich schwierig sein, 7.000 Wii-U-Konsolen zu verstecken." ■

Christoph meint:
„Stellt euch vor, ihr habt 70 Wii-U-Kartons zu Hause stehen. Und nun stellt euch vor, dass ihr sogar die zehnfache Menge besitzt. Na, dämmert es? Denn die Räuber haben es sogar geschafft, noch mehr Einheiten zu entwenden. Das ist kein harmloser Trickbetrug, das ist Diebstahl im großen Stil!"

THQ: AUS UND VORBEI?

Ubisoft will sich Marken krallen!

THQ steckt ja bekanntermaßen in großen finanziellen Schwierigkeiten und ist offiziell insolvent. Insgesamt geht es dabei um Schulden in Höhe von rund 100 Millionen US-Dollar. THQ versucht bereits seit einiger Zeit, neue Investoren zu finden, und führte unter anderem auch Gespräche mit der Investmentgruppe Clearlake Capital. Von dieser Seite gibt es nun ein Angebot, alle Bestandteile des Unternehmens THQ Entertainment für 60 Millionen US-Dollar aufzukaufen. Davon würden 10 Millionen an die Gläubiger gehen, was natürlich nicht gerade toll ist, aber immer noch besser als gar nichts! Der Betrieb in den vier hauseigenen THQ-Studios sowie bei externen Entwicklern dürfte vorerst wie gewohnt weitergehen, bis die finalen Entscheidungen getroffen sind. Nach neuesten Meldungen hat kürzlich auch Ubisoft großes Interesse an einigen Marken von THQ angemeldet. Es gibt zwar noch keine offizielle Stellungnahme von Ubisoft, aber laut US-Recht bleiben anderen Interessenten 30 Tage Zeit, das Angebot der Clearlake Capital Group zu überbieten. ■

Uwe meint:
„Die Lage rund um THQ ist nach wie vor spannend, aber glücklicherweise wurde das schlimmste Horrorszenario offenbar abgewendet. Die komplette Schließung und die Einstellung des Betriebs bei THQ ist mit dem Angebot der Investmentgruppe Clearlake Capital erst einmal vom Tisch! Die aktuellen Gläubiger müssen in diesem Zusammenhang mit Verlusten rechnen, weil das Angebot von Clearlake Capital die Schuldenlast nicht deckt. Sollte Ubisoft einen höheren Betrag für das Unternehmen (oder Teile davon) bieten, würden sich die Gläubiger über einen geringeren Verlust freuen. Vorerst bleibt THQ aber bestehen, was mich persönlich sehr freut, die Schließung von Spielestudios war noch nie eine schöne Sache!"

EINSPRUCH! SEGA KLAGT AN

(3)DS Duell der Branchen-Giganten

Steht im Kreuzfeuer der Juristen: die Kickreihe **Inazuma Eleven.**

Die Fußballspielserie **Inazuma Eleven** steht im Mittelpunkt knüppeldicker Rechtsstreitigkeiten. Sega bezichtigt Level-5 (bekannt u. a. durch **Professor Layton und die Maske der Wunder**) des Patentklaus in mehreren Fällen. Angeblich kommt bei den verschiedenen Nintendo-DS- und 3DS-Ablegern von **Inazuma Eleven** eine Steuerung zum Einsatz, die an die Kontrollmöglichkeiten einer vergleichbaren Kicksimulation aus dem Hause Sega erinnert. Ein konkreter Titel wurde jedoch nicht genannt. Ein Fall für Ace Attorney (siehe Bild)? Immerhin hat Level-5 bereits angekündigt, die Sache nicht auf sich sitzen zu lassen, sondern Rechtsmittel einzulegen. Das ist aus Sicht vieler Experten der richtige Schritt, schließlich geht es lediglich um die Touchscreen-Kontrolle. ■

Christoph meint:
„Locker bleiben, Leute! Die Spielebranche wäre viel kreativer, wenn nicht – man verzeihe mir den Ausdruck – jeder Furz von irgendwelchen Anwälten abgemahnt würde. Kommt bald jemand auf die Idee, sich eine Energieleiste oder einen Ladebalken patentieren zu lassen? So weit kommt's noch!“

GEWINNEN MIT PAPER MARIO

Räumt drei Paper-Mario-Spielepakete ab!

Bei unserem kreativen Gewinnspiel räumt ihr mit etwas Glück eines von drei Spielepaketen ab. Diese bestehen jeweils aus **Paper Mario: Sticker Star** für 3DS, einem Sticker-Bogen sowie Sticker-Magneten. Was ihr dafür tun müsst? Ganz einfach! Verratet uns auf www.n-zone.de/gewinnspiele, weshalb ihr unbedingt eines dieser Sets haben wollt. Wir ermitteln durch Los nach Ablauf der Teilnahmefrist, am 31. Januar 2013, unter allen Teilnehmern drei Gewinner. Mitarbeiter von Computec Media und Nintendo dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. ■

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

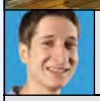
1 LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: MÄRZ 2013

Endlich ist ein Ende des Wartens in Sicht! Im März dürfen wir uns endlich in der Fortsetzung des GameCube-Überfliegers **Luigi's Mansion** austoben. Der genaue Termin für das Action-Adventure steht bislang noch nicht fest, doch immerhin kündigte Nintendo das Spiel mit Marios Bruderherz für den März an. Für die Redaktion war der erste Platz in unseren Leser-Most-Wanted-Charts doch etwas überraschend, da es sich ja „nur" um einen Handheld-Titel und nicht um ein Wii-U-Game handelt.

REDAKTIONS-TOP-5

1. LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)



Wow – wir hätten nicht gedacht, dass sich das **Lego-GTA** auf der Wii U so cool spielt! Wir sind scharf auf dieses Game!

Neu ▲		GENRE	Action-RPG
ENTWICKLER	TT Games	TERMIN	März 2013

2. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U/3DS)

1 ▼		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Capcom/Nintendo	TERMIN	März 2013

3. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

3 ►		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Next Level Games	TERMIN	März 2013

4. PIKMIN 3 (Wii U)

2 ▼		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2. Quartal 2013

5. DR. KAWASHIMAS DIABOL. GEHIRNJOGGING (3DS)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	8. März 2013

2 PIKMIN 3 (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2. QUARTAL 2013

Im letzten Monat noch auf Platz 1, diesmal hat es für das dritte **Pikmin** nur für den zweiten Rang in den Most-Wanted-Leserchartsgereicht. Aber immerhin ist **Pikmin 3** somit das am meisten ersehnte Wii-U-Game der N-ZONE-Leserschaft und das trotz der Verschiebung auf das zweite Quartal des Jahres 2013. Außer der Verschiebung hatte Nintendo erwartungsgemäß nichts Neues zu der spaßigen Sim zu verkünden.

3 LEGO CITY UNDERCOVER (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: MÄRZ 2013

Für das Team ist es der aktuell spannendste Wii-U-Titel der kommenden Wochen und auch bei unseren Lesern steht das **Lego-GTA** hoch im Kurs. Zahlreiche spannende Infos sowie eine Menge neue Bilder findet ihr in unserem großen Vorschau-Bericht auf der Seite 30 dieser N-ZONE-Ausgabe.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 GAME & WARIO (Wii U)

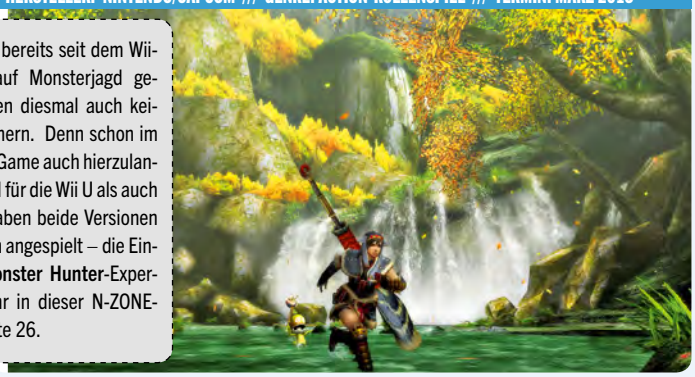
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Nichts Neues – absolut gar nichts gibt's zu **Game & Wario** zu berichten. Auch wenn es irgendwann einmal hieß, die Spielesammlung solle im Launchzeitraum der Wii U erscheinen – die Redaktion glaubt nicht mehr daran. Bleibt nur zu hoffen, dass auch wir uns einmal irren und wir alle bald unseren Spaß mit den abgefahrenen **Wario**-Games haben.

5 MONSTER HUNTER (Wii U/3DS)

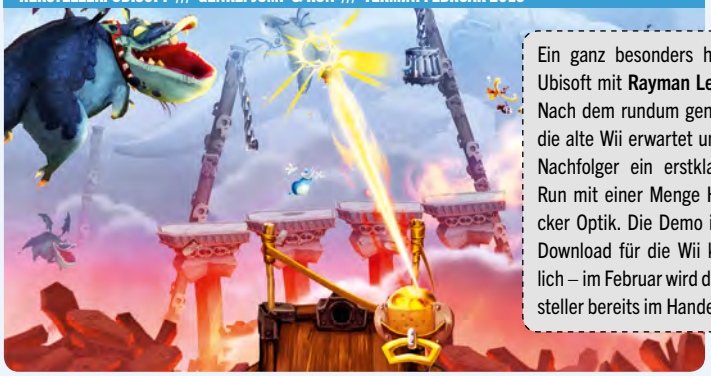
HERSTELLER: NINTENDO/CAPCOM /// GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL /// TERMIN: MÄRZ 2013

In Japan kann man bereits seit dem Wii-U-Launch fleißig auf Monsterjagd gehen, doch wir haben diesmal auch keinen Grund, zu jammern. Denn schon im März erscheint das Game auch hierzulande, und zwar sowohl für die Wii U als auch für den 3DS. Wir haben beide Versionen für euch ausführlich angespielt – die Eindrücke unseres **Monster Hunter**-Experten Lukas findet ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe ab der Seite 26.



6 RAYMAN LEGENDS (Wii U)

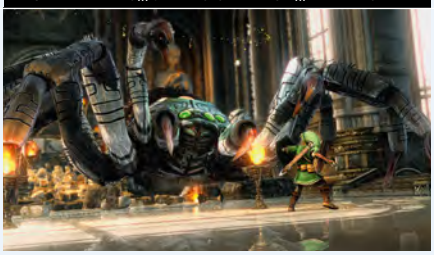
HERSTELLER: UBISOFT /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: FEBRUAR 2013



Ein ganz besonders heißes Eisen hat Ubisoft mit **Rayman Legends** im Feuer. Nach dem rundum genialen **Origins** für die alte Wii erwartet uns auch mit dem Nachfolger ein erstklassiges Jump & Run mit einer Menge Humor und schicker Optik. Die Demo ist übrigens zum Download für die Wii kostenlos erhältlich – im Februar wird das Spiel laut Hersteller bereits im Handel erscheinen.

7 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.

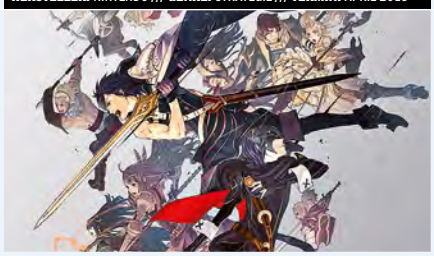


8 DRAGON QUEST X (Wii U)

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** RPG /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

9 FIRE EMBLEM (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE /// **TERMIN:** APRIL 2013



10 NFS: MOST WANTED (Wii U)

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS /// **GENRE:** RENNSPIEL /// **TERMIN:** 2013

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Das Wii-U-Wiki für Gamer

Wir maximieren euren Spielspaß und verraten euch alles, was ihr über Nintendos Konsolenrevolution wissen müsst – wirklich ALLES!

Das Wort „Wiki" kommt aus dem Hawaiianischen und bedeutet so viel wie „schnell" oder „rasch". Diese beiden Adjektive treffen den Kern unserer Reportage, die wir euch auf den folgenden zehn Seiten präsentieren. Denn wir möchten euch ohne Umschweife über alles informieren, was frisch gebackene Wii-U-Besitzer auf den Nägeln brennt. Ob Angaben zum Stromverbrauch (angesichts der stetig steigenden Energiekosten ist das schon interessant), Fakten zum Datentransfer oder eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie ihr eure sauer erspielten Wii-Speicherstände auf Nintendos neue Wunderkonsole übertragt, wir enthalten euch keinen Fakt vor! Uns ist natürlich bewusst, dass diese N-ZONE-Reportage hauptsächlich von fachkundigen Leuten gelesen wird. Deshalb halten wir uns nicht länger mit Geplänkel auf, sondern liefern Tatsachen, die einen Gamer interessieren.

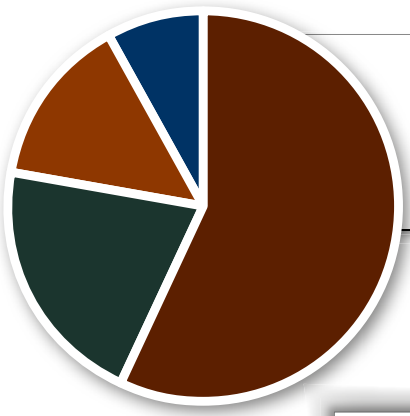
Gut, dass wir verglichen haben!

Immer noch hält sich Nintendo bedeckt, was die exakte Hardware-Leistung der Wii U betrifft. Wir fassen die bisherigen Fakten für euch zusammen.

	Wii U Premium Pack	Wii U Basic Pack	Wii
Hersteller	Nintendo	Nintendo	Nintendo
Erscheinungstermin	30. November 2012	30. November 2012	7. Dezember 2006
Farbe	Schwarz	Weiß	Weiß, Schwarz, Hellblau
Ausstattung			
Speicherkapazität (intern)	32 GByte	8 GByte	512 MByte
Display-Anschluss	HDMI	HDMI	Composite, Scart, YUV
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel (1080p)	1.920 x 1.080 Pixel (1080p)	852 x 480 Pixel (576p, 480p)
Anschlüsse	4 x USB 2.0, SDHC	4 x USB 2.0, SDHC	2 x USB 2.0, SD, GameCube-Ports (nur beim alten Modell)
Beiliegende Controller	Wii U GamePad (schwarz)	Wii U GamePad (weiß)	Wii-Fernbedienung, Nunchuk
Sensorleiste	Wird mitgeliefert	Nicht mitgeliefert	Wird mitgeliefert
Sonstiges beiliegendes Zubehör	HDMI-Kabel (1,5 m), **Nintendo Land**	HDMI-Kabel (1,5 m)	AV-Kabel
Leistung			
Lautstärke OS (0,5 m)	0,4 Sone/23 dB(A)	0,4 Sone/23 dB(A)	0,2 Sone/20 dB(A)
Lautstärke Spiel (0,5 m)	1,7 Sone/35 dB(A)	1,7 Sone/35 dB(A)	1,5 Sone/33 dB(A)
Leistungsaufnahme OS	31 Watt	31 Watt	16 Watt
Leistungsaufnahme Spiel	39 Watt	39 Watt	20 Watt
Bootzeit OS	27 Sekunden	27 Sekunden	11 Sekunden
Preis	ca. € 349,-	ca. € 299,-	ca. € 149,-

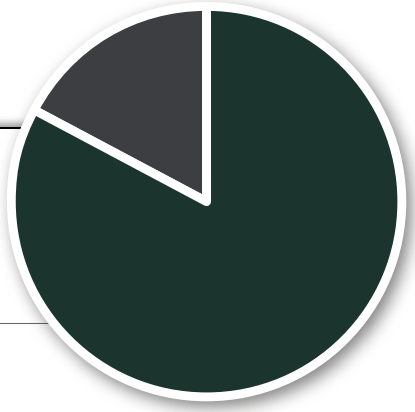
N-ZONE-Meinungsforschung

Was halten die Leser von der Wii U? Wir haben es herausgefunden.



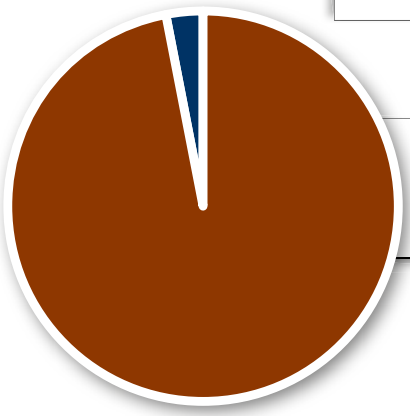
Welche Aussage zur Miiverse-Funktion trifft zu?

Nutze ich häufig ..... 57 %
Nutze ich ab und zu ..... 21 %
Nutze ich eher selten ..... 14 %
Nutze ich überhaupt nicht ..... 8 %



Auf der Wii U gibt es noch keine Virtual-Console-Spiele. Das ist …

… für mich unverständlich. Her damit! ..... 83 %
… mir völlig egal. Brauch ich nicht! ..... 17 %



Wie steht's mit der Internetverbindung?

Meine Wii U ist online ..... 97 %
Meine Wii U ist offline. ..... 3 %

Welche Probleme muss Nintendo beheben?

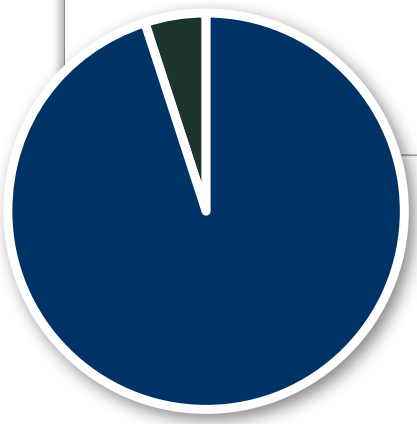
häufig genannt

selten genannt

» Nervige Ladezeiten im Wii-U-Menü
» Kurze Laufzeit des GamePad-Akkus
» Bildrand bei einigen TV-Geräten abgeschnitten
» Knappe Spielauswahl
» Hoher Anschaffungspreis der Konsole
» Retro-Remakes im eShop dringend gewünscht
» Bessere Platzierung der Aktionstasten

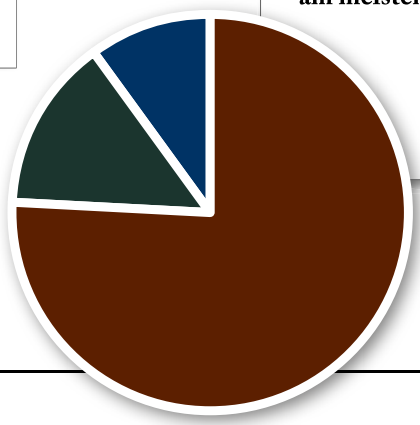
Angenommen, ihr könntet die Zeit zurückdrehen: Hättet ihr die Wii U noch mal gekauft?

Ja, ganz klar! ..... 95 %
Auf keinen Fall! ..... 0 %
Bin hin- und hergerissen ..... 5 %



Welche Raffinesse hebt die Wii U am meisten heraus?

GamePad ..... 76 %
Miiverse ..... 14 %
Technische Leistung ..... 10 %



Erst mit der Zeit kam der Hype

N-ZONE hat recherchiert: Welche Meldungen zur Wii U riefen bei den Spielern Kritik hervor? Welche sorgten für Begeisterung?

Juli 2011: Sebastians Wii-U-Debüt

Es ist so weit: Auf der E3-Messe in Los Angeles stellt Nintendo die Wii U vor. N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange hat das Privileg, schon anderthalb Jahre vor der Markteinführung die ersten Spiele auszuprobieren. Sein Fazit: „Das GamePad fasst sich gut an, sieht gut aus und ist erfreulich vielseitig. Man kann den Controller zwar auch herkömmlich bedienen, doch er bietet jede Menge Kreativpotenzial. Wenn das genutzt wird, kommt selbst bei Minimalgrafik richtig Spaß auf. Hoffentlich nutzen die Entwickler diese Chance, anstatt lediglich ihre PS3- und Xbox-Spiele für die Nintendo-Konsole umzusetzen. Es ist obendrein eine Erleichterung, dass Nintendo in Sachen Grafikpower nicht zu tief gestapelt hat. Das muss man einfach anerkennen!“

August 2011: Gamescom ohne Wii U

In Köln findet die Gamescom statt – mit Nintendo, aber ohne Wii U. Der **Mario**-Konzern bevorzugt es, aktuelle Spieleneuheiten für Wii, DS und 3DS vorzustellen, anstatt den europäischen Zockern die neue Heimkonsole schmackhaft zu machen. Doch die Entscheidung stellt sich im Nachhinein als sinnvoll heraus. Schließlich ist selbst zu dieser Zeit nicht geplant, die neue Hardware innerhalb der nächsten Monate einzuführen. Eine Präsentation auf der Gamescom würde die Verbraucher nur irritieren, da so die Botschaft vermittelt würde, dass die Konsole nicht mehr lange auf sich warten lasse. Der Begeisterung der Nintendo-Fans kommt das Fernbleiben der Wii U auf der wichtigsten europäischen Computer- und Videospielmesse aber nicht zugute.

April 2011: Iwata spricht

Nintendo äußert sich erstmals zu den schon länger im Netz kursierenden Gerüchten um den Nachfolger der Wii-Konsole. Der japanische Konzern bestätigt eine Veröffentlichung im Jahr 2012 und will Hard- und Software auf der E3-Messe in Los Angeles vorstellen. Später ergänzt er, dass die Buttons und das Steuerkreuz beim neuen Controller erhalten bleiben sollen. Kurz darauf sickert die Information durch, wonach Nintendo bei der neuen Hardware auf das Zusammenspiel aus Touchscreen-Controller (der auch unabhängig vom Fernseher benutzt werden kann) und leistungsfähigem Konsolenprozessor setzt. Anhand dieser Tatsachen drucken wir in der N-ZONE eine Fotomontage ab, wie das neue Eingabegerät aussehen könnte (siehe Bild oben).

Oktober 2011: Geduld, Geduld!

Wie Nintendo-Präsident Satoru Iwata auf einer Aktionärskonferenz in Japan bekannt gibt, wird die finale Hardware der Wii U erst auf der E3 2012 präsentiert. Eine Veröffentlichung im April oder Mai 2012, wie sie zuvor in den Medien diskutiert wurde, ist somit endgültig vom Tisch. Alles läuft auf eine Markteinführung Ende des nächsten Jahres hinaus.

Hype-Faktor

April 2011 | Mai 2011 | Juni 2011 | Juli 2011 | August 2011 | September 2011 | Oktober 2011 | November 2011 | Dezember 2011 | Januar 2012 | Februar 2012

November 2012: Press Start!

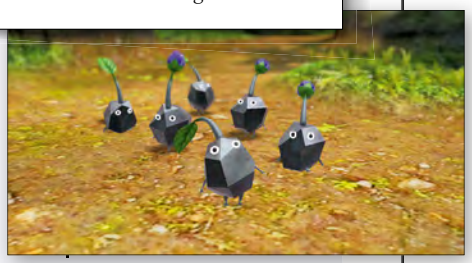
Darauf hatten viele Fans gewartet: Die Wii U kommt am Freitag, dem 30. November, knapp zwei Wochen nach der Markteinführung in den USA (siehe Bild) und eine gute Woche vor dem Japanstart der Konsole, in Europa heraus. Die Begeisterung über Nintendos neues Flaggschiff erreicht an diesem Tag ihren Höhepunkt, was sich in zahlreichen Medienberichten niederschlägt.

September 2012: Der Preis ist heiß

Die Wii U kommt in drei Varianten auf den Markt. Das gibt Nintendo zwei Monate vor der Markteinführung bekannt. Preislich liegt die Konsole somit zwischen 299 Euro (Basic Pack) und 389 Euro (**ZombiU** Premium Pack). Das Premium Pack kostet schließlich 349 Euro. Viele Zocker hatten sich insgeheim schon auf einen höheren Preis eingestellt. Noch immer wundern sich viele, warum Nintendo keine exakten Angaben zur Prozessorleistung herausgibt. Des Rätsels Lösung: Das Unternehmen hält die genauen Hardware-Daten generell unter Verschluss. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Immer mehr Händler melden kurz nach Bekanntwerden des Veröffentlichungstermins der Wii U: „Ausverkauft!“

Januar 2013: Warten auf die Hits

Wo bleiben die Pikmin? Wann kommt **Game & Wario**? Das sind nur zwei Fragen, die sich Nintendo-Fans im Augenblick stellen. Denn wie es derzeit scheint, kommen beide genannten Spiele mit gehöriger Verspätung auf den Markt. Einst für den „Launch-Zeitraum“ angekündigt, müssen wir jetzt wohl bis frühestens April auf die potenziellen Nintendo-Hits warten. Das bremst die Begeisterung der Spieler. Zumindest **Lego City: Undercover** und **Monster Hunter 3 Ultimate** sollen die Gier der Zocker nach neuer Ware befriedigen.



Juni 2012: Die Fakten sind da

Endlich herrscht Gewissheit: Die Wii U wird wie erwartet zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht, hat einiges auf dem Kasten, will die Spielkultur grundlegend verändern und hat etliche Software-Schwergewichte im Gepäck. Dazu zählen beispielsweise **Pikmin 3**, **New Super Mario Bros. U**, **Batman: Arkham City – Armoured Edition**, **Nintendo Land** und **Game & Wario**. Doch reicht das, um gegen Sony und Microsoft mit ihren Mega-Maschinen PlayStation 3 und Xbox 360 zu bestehen? Die E3-Pressekonferenz setzt Nintendo übrigens in den Sand: Viele Fans reagieren verärgert angesichts der in Los Angeles fehlenden Nintendo-Helden Link, Samus und Donkey Kong. So füllen sich die sozialen Netzwerke mit mehr oder weniger negativen Kommentaren.

März 2012 | April 2012 | Mai 2012 | Juni 2012 | Juli 2012 | August 2012 | September 2012 | Oktober 2012 | November 2012 | Dezember 2012 | Januar 2013

Datentausch leicht gemacht

So bringt ihr eure alten Virtual-Console- und WiiWare-Spiele auf die Wii U.

Ihr habt euch freudestrahlend eine Wii U angeschafft, doch jetzt wird langsam der Platz im Wohnzimmerschrank knapp? Eine Konsole muss also wohl oder übel eingemottet werden – und die Wahl fiel aus nachvollziehbaren Gründen auf die alte Wii, schließlich wurde sie unlängst durch den Nachfolger abgelöst. Jetzt ist guter Rat teuer: Wie zieht ihr alle gekauften WiiWare- und Virtual-Console-Spiele (mitsamt den zugehörigen Speicherdaten) auf die Wii U? Wie spazieren sämtliche Miis auf die neue Konsole? Und lassen sich selbst die angesparten Nintendo Points auf die Wii U übertragen? N-ZONE erklärt, wie alle Errungenschaften das System wechseln.

Ihr benötigt dazu:

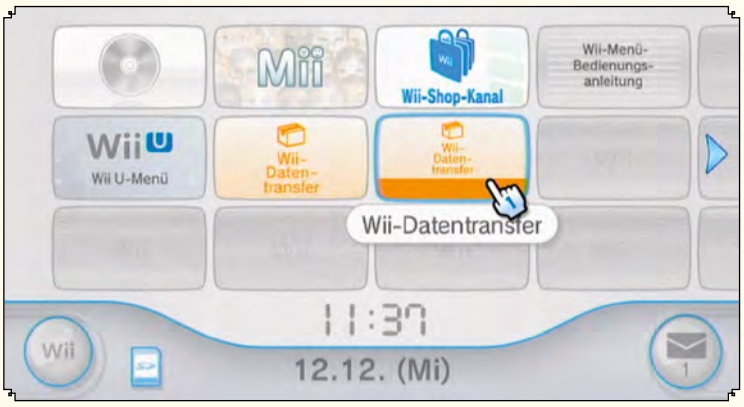
» Wii-Konsole (mit bestehender Internet-Verbindung)
» Wii-U-Konsole (mit bestehender Internet-Verbindung)
» Mindestens eine Wii-Fernbedienung (ideal sind zwei)
» SD Card mit mindestens ca. 0,5 GB freiem Speicherplatz

So geht's:

1. Verbindet zunächst die alte Wii-Konsole mit dem Fernseher.
2. Ladet euch aus dem Wii-Shop-Kanal die „Wii-U-Transfersoftware" kostenlos herunter.
3. Verbindet nun die Wii-U-Konsole mit dem Fernseher. Wichtig: Ihr benötigt unbedingt das aktuelle Firmware-Update, um den nächsten Schritt einzuleiten!
4. Wählt aus dem Wii-U-Menü den Punkt „Wii-Menü" aus. Ab jetzt bedient ihr alles Weitere mit einer Wii-Fernbedienung, nicht mehr mit dem GamePad.
5. Öffnet nun den Menüpunkt „Wii-Datentransfer" und klickt euch durch alle Erklärungstafeln. Erst danach geht es los.
6. Steckt eine SD Card in den Schlitz auf der Vorderseite der Wii-U-Konsole. Folgt nun den Anweisungen.
7. Nach einigen Klicks steckt ihr die SD Card in die Wii-Konsole und öffnet das Programm „Wii-U-Datentransfer". Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.
8. Als Nächstes werden alle Spiele, Speicherdaten, Miis und Nintendo Points auf die SD Card zwischengespeichert. Sobald die Pikmin mit der Arbeit beginnen, könnt ihr sicher sein, dass alles korrekt verläuft.
9. Nach der Prozedur steckt ihr die Karte zurück in die Wii U und öffnet abermals das Programm „Wii-Datentransfer".
10. Jetzt werden die Daten auf die Wii U hochgeladen – veranschaulicht durch eine Rakete voller Pikmin. Dieser Vorgang beansprucht je nach der Anzahl an Spielen und Speicherdaten mindestens eine gute halbe Stunde.

Achtung!

Nintendo-Kanal, Meinungskanal, Glückstagskanal, **Kirby**-TV-Kanal sowie einige bestimmte WiiWare-Spiele werden nicht auf die Wii U übertragen. Auch Wetter- und Nachrichtenkanal lassen sich auf der neuen Konsole nicht mehr nutzen. Offenbar sind die bestehenden Verträge mit den zuständigen Agenturen ausgelaufen und Nintendo möchte sie nicht verlängern. Die Entscheidung ist aus Sicht der N-ZONE-Redaktion logisch, schließlich dürften die Abrufzahlen nicht sonderlich hoch sein, wie man Leserbriefen entnimmt.



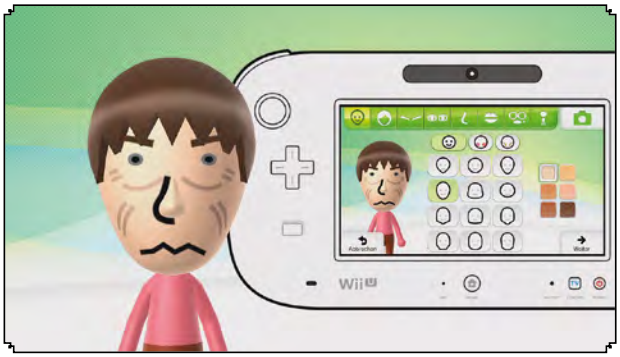
Seltsam: Auf unserer Konsole befinden sich zwei Versionen des Datentransfer-Kanals. Aber nur die rechte ist die richtige!

Die besten Eastereggs

Die Entwickler hatten offenbar viel Humor bei der Programmierung der Wii-U-Konsole und ihren Spielen.

» Wii-Menü

Alles Gute!
Wer die Wii U an seinem Geburtstag anschaltet, den erwartet kurz nach dem Hochfahren ein Konfettiregen. Happy Birthday!



Vertraute Fanfare
Wer geduldig Zeit im Mii-Maker verbringt, bekommt eine allseits bekannte Melodie zu hören – es ist die Musik, die sonst in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** in der Feenquelle erklingt.

» ZombiU

Achtung, Killer-Karnickel!
Ist euch in Ubisofts Ego-Shooter (N-ZONE-Einzelspielerwertung: 84 Prozent) schon der Supermarkt aufgefallen, vor dessen Eingang eine große Tafel steht? Dann schaut doch mal näher hin! Euch wird ein Reklame-Poster für einen Film namens **Attack of the Killer Freaks from Outer Space** ins Auge stechen. Zur Erinnerung: Der Arbeitstitel für ZombiU lautete einst **Killer Freaks from Outer Space** (siehe Screenshot). Wer den Supermarkt betritt, den erwartet im Inneren übrigens eine weitere Werbetafel – die Beschriftung: „Killer Rabbids from Outer Space"!

» New Super Mario Bros. U

Himmel in Flammen
Das kennen **Mario**-Fans schon aus den Vorgängern der Serie: Wenn man am Ende eines Levels die Flagge an der Spitze berührt und wenn dabei die letzten zwei Ziffern der Zeitanzeige übereinstimmen, gibt es ein Feuerwerk am Firmament. Je höher die Zahlen ausfallen, desto pompöser ist das Feuerwerk.

» Batman: Arkham City – Armoured Edition

Immer was los am Feiertag
Wer den Calendar Man im Untergeschoss des Gerichtsgebäudes am ersten Weihnachtsfeiertag, an Neujahr, am Valentinstag, am St. Patrick's Day, am Mutter-/Vatertag, am Unabhängigkeitstag, an Halloween oder an Thanksgiving besucht, dem erzählt dieser eine kurze Geschichte.

Fragen & Antworten

N-ZONE greift die meistgestellten Leserfragen auf.

Was ist die Nintendo Network ID?
N-ZONE: Um die Internet-Funktionen der Wii U nutzen zu können, muss man sich zunächst ein Mii erschaffen und sich mit E-Mail-Adresse und Passwort registrieren. So erhält man die sogenannte Nintendo Network ID. Diese ersetzt die viel kritisierten Freundescodes und ist Voraussetzung, um auf Internetbrowser, Miiverse, eShop und mehr zuzugreifen.

Müssen alle Inhalte, die übertragen werden sollen, auf dem Systemspeicher der Wii sein? Was geschieht mit Inhalten der SD Card (wie etwa meine vielen Download-Titel)?
N-ZONE: Ja, alle Inhalte müssen sich im Systemspeicher der Wii befinden. Habt ihr beispielsweise Retro-Spiele auf der SD Card gespeichert, müsst ihr diese nach und nach in den Systemspeicher der Wii übertragen. Das kann – je nach Anzahl eurer gespeicherten Pixel-Oldies – zwar viel Zeit beanspruchen, ist aber leider nötig.

Gibt es schon einen Termin, wann im eShop auch Virtual-Console-Spiele auftauchen?
N-ZONE: Nein.

Im Home-Menü der Wii U lese ich „Nintendo TVii". Doch sobald ich das Feld anklicke, erscheint die Meldung, dass der Dienst noch nicht verfügbar ist. Was ist denn da los?
N-ZONE: Ebenso wie Nintendo beim alten Wii-Modell versucht hat, nicht nur langjährige Zocker anzusprechen, sondern auch Gelegenheitsspieler, hat das Unternehmen bei der Wii U ähnliche Pläne im Visier. „TVii" heißt dabei der Service, der die Sendungen diverser Fernsehsender auf Knopfdruck (im Bild: die amerikanische Version von **Deutschland sucht den Superstar**) auf die Mattscheibe bringt. Es ist allerdings unsicher, ob „TVii" in naher Zukunft auch nach Deutschland kommt. Schließlich bräuchte Nintendo erst starke Partner wie das ZDF , die ARD oder die zahllosen Privatsender. Ob die sich für die Wii U begeistern lassen?

Kann ich meine bisherigen Virtual-Console-Spiele auch auf dem GamePad spielen?
N-ZONE: Nein, sie lassen sich lediglich auf dem Fernseher zocken. Doch Satoru Iwata, der Präsident von Nintendo, hat bereits in Aussicht gestellt, dass dies nach einem Update anders sein könnte. Iwata selbst wünscht sich, dass Spieleklassiker wie **Super Mario Bros.** oder **The Legend of Zelda** auch auf dem Monitor des Controllers dargestellt werden. Eine angenehme Sache für Wohnzimmerzocker wäre dies allemal.

Ich habe gehört, ich kann das Wii U GamePad auch als Fernbedienung nutzen? Wie geht das?
N-ZONE: Ja, und es ist kinderleicht. In den Einstellungen bestimmt ihr zunächst, welches Fernsehgerät und welchen Satellitenreceiver ihr besitzt. Habt ihr den entsprechenden Hersteller ausgewählt, könnt ihr auch schon ausprobieren, ob eure Eingaben (Lautstärke rauf/runter, Sender wechseln, Programm-Guide einschalten) korrekt funktionieren. Eine sehr sinnvolle Funktion!

Wie läuft der Video-Chat ab?
N-ZONE: Über die Funktion Wii U Chat im Hauptmenü der Konsole kann man registrierte Freunde wie bei Skype anrufen, mit ihnen plaudern und dabei Bilder auf den Touchscreen malen. Im laufenden Spiel informiert ein blinkender Home-Button über eingehende Anrufe. Der Wii U Chat unterstützt selbstverständlich Kamera und Mikrofon des GamePads. Sehr praktisch: Man kann auch nur das GamePad zum Chatten benutzen, während auf dem TV das aktuelle Fernsehprogramm läuft.

Was geschieht mit den Online-Titeln wie Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl oder Monster Hunter Tri? Werden diese auch vollständig und problemlos auf die Wii U übertragen?
N-ZONE: Ja, in unserem Praxistest konnten wir nach dem Datentransfer von der Wii auf die Wii U sämtliche Spiele im selben Maße nutzen wie bislang. Bei **Pro Evolution Soccer** wurde auch unser Freundescode vollständig übertragen, sodass auch alle erspielten Erfolge weiterhin nutzbar sind.

Die Wii U: Ein Erfolg?

Wie häufig ging die Wii U über die Ladentheke? Wo in der Welt war von der Begeisterung nur wenig zu spüren? Wo herrschte Euphorie?

» Japan

In puncto Software schafften es gleich drei Wii-U-Titel in die Top 20, nämlich **New Super Mario Bros. U** (Platz 5, insgesamt 234.539 Exemplare), **Nintendo Land** (Platz 10, insgesamt 113.618 Exemplare) und **Monster Hunter 3G** (Platz 12, insgesamt 129.601 Exemplare). Was die Hardware-Verkaufszahlen betrifft, hält sich die Wii U wacker auf dem zweiten Rang, unmittelbar nach dem 3DS XL. Fast eine halbe Million Wii-U-Konsolen gingen innerhalb weniger Tage über die japanischen Ladentheken. Bis Ende Januar dürfte sogar bereits die erste Million geknackt werden.

» Großbritannien

In Großbritannien hat die Wii U einen nicht allzu guten Start hingelegt. In den Software-Verkaufszahlen vom 17. bis 22. Dezember, also in der enorm wichtigen Vorweihnachtszeit, schaffte es kein einziges Wii-U-exklusives Spiel auf die ersten 40 Platzierungen. Zwar befanden sich Multiplattform-Titel wie **Sonic & All-Stars Racing Transformed** in der Hitliste, doch das ist nur ein schwacher Trost für Nintendo. Wie es scheint, muss Nintendo in England also noch mächtig Boden gutmachen, um gegen PlayStation und Xbox 360 zu bestehen. Ein Selbstläufer ist die Wii U noch nicht.

» USA

In den USA hat sich die Wii U in der ersten Woche ca. 400.000 Mal verkauft. In den November-Charts haben sich die Wii-U-Spiele allerdings nicht gut geschlagen. So tauchte kein Titel in den US-Top-Ten auf. James Hardiman, Analyst bei Longbow Research, hat nun verraten, dass pro Wii U in den USA bisher 1,2 Spiele im Durchschnitt verkauft wurden. Bei der Wii waren es im ersten Monat noch zwei Spiele pro Konsole. Spiele lassen sich ja mittlerweile auch übers Internet herunterladen, doch diese Download-Zahlen werden nicht erfasst.

» Deutschland

Unsere Video-Reporterin Mháire hat auf www.n-zone.de den Wii-U-Start in einer Nürnberger Media-Markt-Filiale dokumentiert. Dort herrschte zwar ein gewisser Andrang, doch vor sechs Jahren, als das alte Wii-Modell in die Läden kam, war noch deutlich mehr los. Die meisten Zocker hatten sich ihre neue Nintendo-Konsole ohnehin schon vorbestellt und mussten sie am 30. November 2012 nur noch abholen. So konnte von einer Massen-Euphorie nicht die Rede sein. Das überraschte nicht nur unsere liebenswerte Mháire …

» Frankreich

Einige Sparfüchse bestellten sich die Wii U aus dem benachbarten Ausland. Schließlich kostet Nintendos Konsolenrevolution vielerorts deutlich weniger als bei uns. Kurz vor der Markteinführung am 30. November heizte der Online-Versand Amazon die Stimmung bei den Gamern an, indem das Unternehmen das Wii U Premium Pack für 317 Euro anbot. Da wurden so manche Zocker schwach und griffen zu. Der Haken: Ihr benötigt unbedingt einen Stromwandler, um die französische Wii U an einer deutschen Steckdose zu betreiben. Dafür waren die Versandkosten inklusive.

» Fazit

Für Nintendo ist es ein langer Weg, die Wii U zu einem weltweiten Erfolg zu führen. Ein Selbstläufer wie einst die Original-Wii ist der Konsolennachfolger nämlich nicht. Das zeigt schon die relativ verhaltene Resonanz in Großbritannien. Auch in Deutschland waren am Abend des 30. Novembers 2012 noch zahlreiche Geräte in den Kaufhäusern und bei den Elektronikmärkten verfügbar. Das ist nicht gerade ein Zeichen dafür, dass die Wii U vom Start weg ein voller Erfolg ist. Der weitere Spielenachschub muss beweisen, dass auch Nintendos Entwickler ihre Hausaufgaben machen. Mit **Pikmin 3**, **Game & Wario**, einem qualitativ hochwertigen neuen **Super Mario**-Abenteuer, und dem lange erwarteten Epos **The Legend of Zelda** könnte es allerdings klappen.

Wii-U-Zubehör im Test

Welche Accessoires sind ihr Geld wert? Und welche nicht?

1 Guard Pack
Hersteller: Snakebyte
Preis: Ca. 20 Euro
Dieses Set, bestehend aus Silikonhülle (fürs GamePad), Bildschirmschutzfolie und einem Touchpen, hält, was die Verpackung verspricht: eine sichere Aufbewahrung für den extravaganten Wii-U-Controller. Sogar an Aussparungen für die Anschlüsse unterhalb des GamePads hat der Hersteller gedacht. Vorbildlich! Der Preis in Höhe von 20 Euro ist allerdings recht hoch.
Wertung: ●

2 Wii U Silicon Glove
Hersteller: Bigben Interactive
Preis: Ca. 18 Euro
Fast ebenso teuer ist die Schutzhülle aus dem Hause Bigben Interactive. Sie enthält jedoch, anders als das Guard Pack von Snakebyte, keinen zusätzlichen Schnickschnack. Wer sein Auto mit Sitzbezügen ausstattet und sein Handy nie ohne Tasche mit sich herumträgt, braucht wohl auch den Silicon Glove.
Wertung: ●

3 Universal Color Stylus
Hersteller: Bigben Interactive
Preis: Ca. 5 Euro
Wer ständig seinen Stylus verliert, wird um die Anschaffung zusätzlicher Stifte nicht herumkommen. Für acht davon berappt ihr fünf Euro – das ist auf den ersten Blick eine faire Summe. Doch die Verarbeitungsqualität lässt zu wünschen übrig. Das Eingabegerät aus Plastik fühlt sich nicht sonderlich hochwertig an. Dafür sind die Stifte bunt und ausziehbar.
Wertung: ●

4 Essential Pack
Hersteller: Bigben Interactive
Preis: Ca. 22 Euro
Ihr tragt die Wii U mitsamt GamePad öfters mal zu Freunden? Damit der Transport unbeschadet gelingt, gibt es dieses Set. Es besteht aus drei griffigen Touchpens, einem (klanglich eher halbgaren) Ohrhörer, einer GamePad-Bildschirmfolie sowie passendem Reinigungstuch. An der Ausstattung gibt es nichts zu meckern.
Wertung: ●

5 Control Stand
Hersteller: Snakebyte Preis: Ca. 5 Euro
Es gibt Spiele, bei denen man lediglich einen guten Blick auf das Wii U GamePad benötigt – aber gezockt wird mittels Pro Controller oder Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Für solche Titel hat Snakebyte diese Halterung herausgebracht. Doch das Plastikteil brauchen höchstens Käufer des Basic Packs. Im Premium Pack liegt ein solches Zubehör bei. Der Neigungswinkel des Halters ist zudem zu steil.
Wertung: ●

6 Face Shield
Hersteller: Snakebyte Preis: Ca. 15 Euro
Wer diese Kunststoffmaske in wenigen Sekunden auf das Wii U GamePad zieht, bei dem weht ein Hauch Nostalgie-Charme durchs Wohnzimmer. Schließlich erinnert der Plastikdeckel mit Aluminium-Beschichtung an klassische Spielkonsolen im selben Look. Ein zwar sinnloses, aber durchaus hübsches Zubehörteil, das sicher seine Freunde finden wird!
Wertung: ●

7 Stylus Pack
Hersteller: Snakebyte Preis: Ca. 8 Euro
Die vier Touchpens in diesem Stylus Pack entsprechen exakt dem Stift aus dem Guard Pack. Sie sind griffig genug, damit man beim Spielen nicht abrutscht, und man kann sie rein theoretisch wie einen Kugelschreiber an die Brusttasche klemmen – natürlich nur, falls es jemanden gibt, der das unbedingt möchte. Deutlich sinnvoller als den Pendant von Bigben (siehe 3)!
Wertung: ●

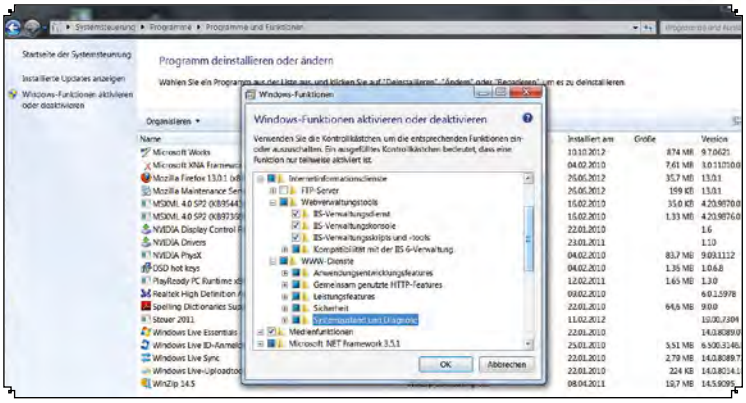
Legende: ● Ein Pflicht-Utensil ● Damit kann man wenig falsch machen. ● Nicht kaufen!

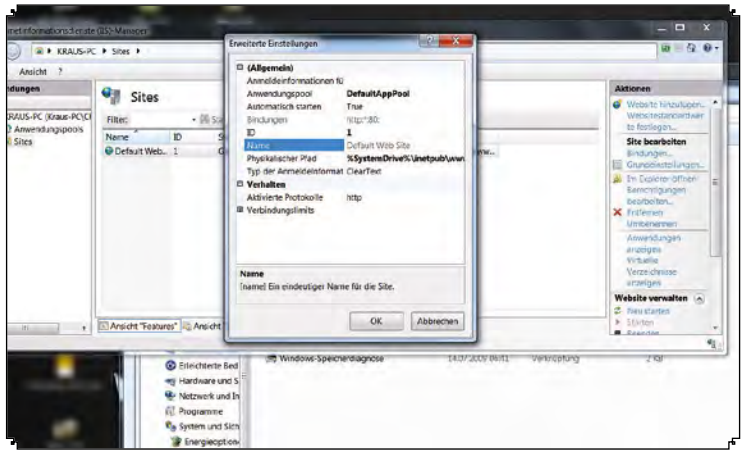
So wird die Wii U zum Wohnzimmer-Giganten!

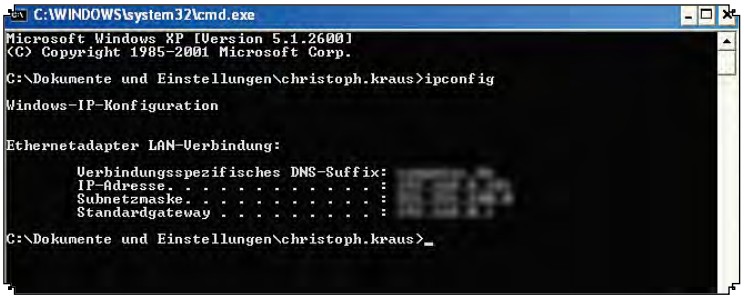
Wahnsinn: In wenigen Schritten verwandelt ihr eure Wii U in die ultimative Multimedia-Maschine.

Vermutlich wird es niemals möglich sein, die Wii U als Multimedia-Zentrale zu verwenden. Schließlich möchte Nintendo lieber selbst irgendwann als Anbieter von Filmen in Erscheinungen treten oder dies seinen Partnern überlassen, zum Beispiel Amazon (mit dem hauseigenen Angebot „Lovefilm"). Doch findige Hardware-Tüftler haben herausgefunden, wie sich die Wii U schon jetzt als Streaming-Konsole nutzen lässt. Mit einigen kinderleichten Tricks kann man Videos im MP4-Format, die auf dem Computer gespeichert sind, mit der Wii U abspielen. N-ZONE hat es mit Windows 7 ausprobiert und verrät, wie es funktioniert.

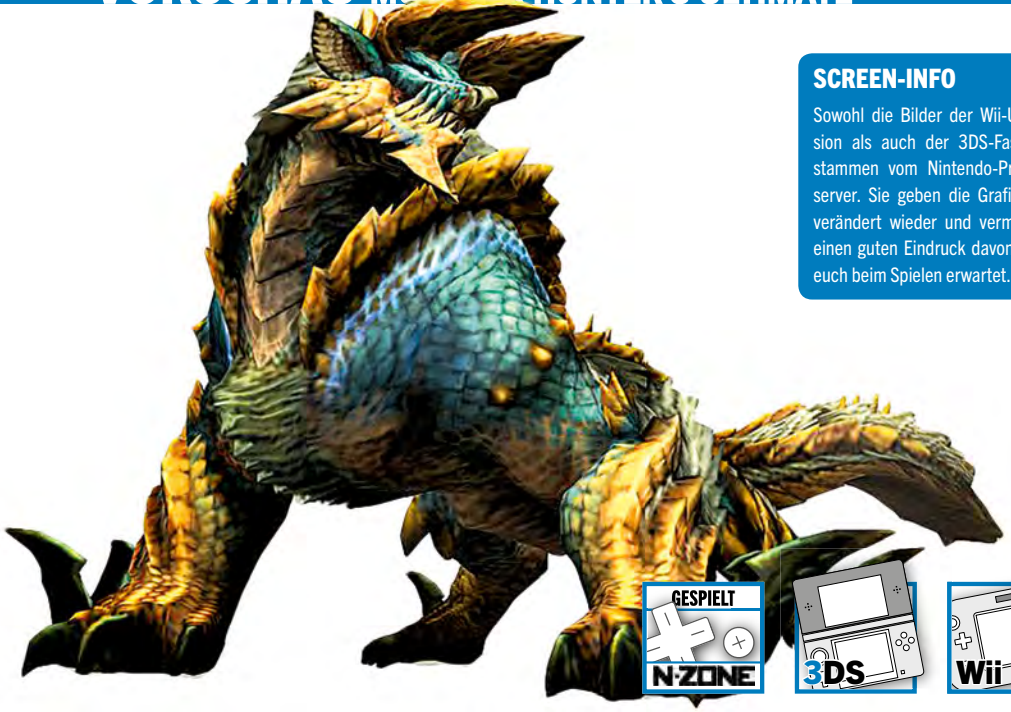
1. Fahrt euren PC hoch, klickt auf die Startleiste und wählt „Systemsteuerung", „Programme", „Programme und Funktionen" und „Windows-Funktionen aktivieren oder deaktivieren".
2. Klickt hier alle Kästchen an, die ihr in den Menüpunkten „WWW-Dienste" und „Webverwaltungstools" seht. Ihr findet die Zeilen unter dem Punkt „Internetinformationsdienste".
3. Bestätigt eure Auswahl und schließt die Installation ab. Diese Prozedur dauert ein paar Minuten.
4. Klickt auf der Startleiste auf „Systemsteuerung", „System und Sicherheit", „Verwaltung" und „Internetinformationsdienste (IIS)-Manager".
5. Im rechten Fenster wählt ihr „Sites anzeigen". Geht ins Feld mit dem Text „Default Web Site" und wählt mit der rechten Maustaste die Option „Website verwalten" und „Erweiterte Einstellungen…".
6. Sucht den Eintrag „Physikalischer Pfad" und gebt dort den jeweiligen Ordner ein, in dem sich eure MP4-Dateien befinden. Ein Klick auf „OK" bestätigt eure Auswahl.
7. Im „Internetinformationsdienste (IIS)-Manager" doppelklickt ihr auf die Zeile „Default Web Site", wählt „MIME-Type" aus und anschließend „Hinzufügen".
8. Gebt beim Menüpunkt „Dateinamenerweiterung" die Zeile „.mp4" ein. Bei „MIME-Type" schreibt ihr „video/mp4" hin.
9. Doppelklickt im „Internetinformationsdienste (IIS)-Manager" erneut „Default Web Site" an, wählt den Eintrag „Verzeichnis durchsuchen" aus und drückt anschließend auf „aktivieren".
10. Nun habt ihr es fast geschafft. Findet eure IP-Adresse heraus, indem ihr gleichzeitig die Windows-Taste und die R-Taste gedrückt haltet. Gebt im aufploppenden Fenster „cmd" ein und anschließend „ipconfig". Eure IP-Adresse wird angezeigt (siehe Bild).







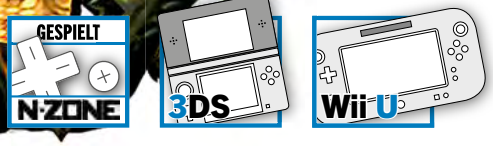
Diese IP-Adresse gebt ihr nun im Wii-U-Browser ein. Der Ordner, in dem sich eure MP4-Videos befinden, muss freigegeben sein! Es kann sein, dass ihr eure Dateien mit der rechten Maustaste anklicken müsst, um sie unter „Eigenschaften", „Sicherheit", „Bearbeiten" und „Hinzufügen" für „Jeden" freizugeben.



SCREEN-INFO

Sowohl die Bilder der Wii-U-Version als auch der 3DS-Fassung stammen vom Nintendo-Presseserver. Sie geben die Grafik unverändert wieder und vermitteln einen guten Eindruck davon, was euch beim Spielen erwartet.

Monster Hunter 3 Ultimate ist ein Remake des ursprünglich für die Wii herausgebrachten **Monster Hunter Tri** und erscheint im März 2013 zeitgleich für Wii U und 3DS. Lukas Schmid – Serienkenner mit einer Vorliebe für japanische Spielkonzepte – verrät euch alle Fakten zum bislang größten Online-Rollenspiel, das eine Nintendo-PAL-Konsole jemals gesehen hat. N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus war zudem für euch in der Frankfurter Zentrale von Nintendo of Europe und hat die Neuauflage einem Praxis-Check unterzogen. ■



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** März 2013

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Text | Lukas Schmid, Christoph Kraus

Ein monstermäßiger Spaß: Bald ziehen die Jäger erneut gegen bösartige Untiere in den Kampf!

VON Wii U AUF 3DS UND UMGEKEHRT

Daheim mit dem Spielen beginnen, unterwegs weiterzocken? Kein Problem!

Einer der Clous der beiden **Monster Hunter Tri**-Remakes ist die Möglichkeit, einen Spielstand zwischen den Fassungen für Wii U und 3DS zu übertragen. In der Praxis sieht das dann ungefähr so aus: Ihr spielt gerade online **Monster Hunter** auf der Wii U, müsst aber bald in die Arbeit. Also verbindet ihr die beiden Konsolen miteinander und transferiert den Spielstand in den Speicher des Handhelds. Im Bus zum Büro nehmt ihr dann das Ungeheuer, dem ihr eben noch zu Hause einheizen wolltet, alleine in die Mangel. Wieder zu Hause, sendet ihr die Daten wieder auf die Wii U, trefft euch mit euren Online-Freunden und gebt dem nächsten Monster gemeinsam Saures. Zwar ist es natürlich etwas nervig, dass ihr, um dieses Feature nutzen zu können, sowohl die Wii-U- als auch die 3DS-Fassung besitzen müsst. Für Bus- oder Zugreisende lohnt sich die Investition aber auf jeden Fall.

DAS GAMEPLAY

Wie spielt sich die Neuauflage von Monster Hunter Tri?

Wer schon einmal **Monster Hunter Tri** auf der Wii oder einen der zahlreichen anderen Teile für PlayStation 2 und PlayStation Portable gespielt hat, weiß, was ihn bei **Monster Hunter 3 Ultimate** erwartet. In Gestalt von einem der namensgebenden Monster Hunter zieht ihr in die Schlacht gegen oftmals riesenhafte, an Dinosaurier oder Drachen erinnernde Ungetüme. Eine Story rund um den Angriff gegen ein bösartiges Seemonster gibt es zwar, doch diese dient lediglich dazu, das Gameplay voranzutreiben und ist nicht der Rede wert. Anders als in Rollenspielen üblich, levelt ihr euren Protagonisten nicht auf, sondern sammelt unzählige verschiedene Waffen und Ausrüstungsteile, um eure Werte zu verbessern. Da viele der selteneren Items nur von besonders starken Monstern zu bekommen sind, besteht die Motivation darin, euch immer weiter zu verbessern, um gegen immer mächtigere Gegner vorgehen zu können. Die Kämpfe selbst funktionieren ausgesprochen taktisch. Angriffskraft alleine bringt euch hier nicht weiter, stattdessen müsst ihr die Schwachstellen der Biester kennenlernen, ihre Angriffsmuster verstehen und überlegt mit Heil- und Statustränken hantieren. Einige der Schlachten können dabei gut eine halbe Stunde und länger dauern! Eine kleine Warnung aber an Anfänger: In **Monster Hunter 3 Ultimate** werdet ihr keineswegs an die Hand genommen, weshalb das Abenteuer auch hauptsächlich für erfahrene Spieler geeignet ist. Die Einstiegshürde ist beachtlich! Wer offline nicht weiter kommt, kann seine Wii U mit dem Internet verbinden und sucht sich bis zu drei Mitstreiter. Im Team machen die Metzeleien noch mehr Spaß als alleine, zumal ihr auf diese Weise auch riesige Gegner etwas leichter bezwingen könnt. Einige Städte, Gebiete und Monster bekommt ihr offline übrigens überhaupt nicht zu Gesicht. Mit dem 3DS könnt ihr leider nicht online gehen, sondern nur im lokalen Multiplayer miteinander Monster jagen. Abseits der Kämpfe kümmert ihr euch in Dörfern um eure Ausrüstung und nehmt neue Aufträge an, die euch wiederum in den Kampf gegen neue Ungeheuer führen.

Auf der Wii U darf sowohl on- als auch offline gemeinsam mit Freunden gekämpft werden. Auf dem 3DS fällt der Online-Part allerdings leider weg.

Erstmals in **Monster Hunter Tri** eingeführt, existieren natürlich auch in **Ultimate** spannende Unterwasser-Kämpfe gegen gefährliche Seemonster.

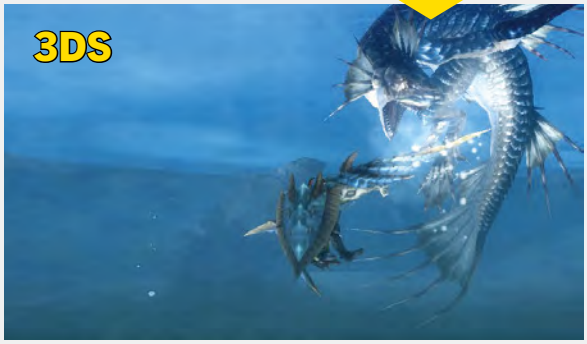
MEHR VON ALLEM

Das größte Plus am neuen RPG-Remake: Es strotzt vor neuen Missionen!

Ihr habt **Monster Hunter Tri** auf der Wii bereits bis zum Umfallen gespielt und wisst nicht, ob es sich für euch lohnt, noch einmal Geld für die Wii-U- oder die 3DS-Fassung auszugeben? Nun, genug neue Inhalte, um den Kauf zu rechtfertigen, wird es auf jeden Fall geben. War der Umfang des Originals schon gewaltig, setzt **Monster Hunter 3 Ultimate** noch einmal einen drauf. So erwarten euch nach Information der Entwickler knapp 200 neue Missionen, die ihr bewältigen könnt. Damit gehen zahlreiche neue Monster einher, neue Waffen-Klassen sowie ein zweiter KI-Begleiter für den Singleplayer-Part. Dazu kommen noch zahlreiche kleinere und größere Veränderungen, etwa die Möglichkeit, bestimmte Waffen, bei denen dies bisher nicht möglich war, auch unter Wasser zu verwenden oder die Online-Stadt Tanjia Port, die Loc Lac aus dem Original ersetzt.

Die gewaltigen Monster sind ein ums andere Mal beeindruckend und werden euch einiges abverlangen – das versprechen wir euch!

Einige Waffen, die ihr in **Monster Hunter Tri** nur an Land verwenden durftet, lassen sich in **Ultimate** nun auch unter Wasser einsetzen.



DER PRAXIS-CHECK

Kann bei Monster Hunter 3 Ultimate noch etwas schiefgehen? N-ZONE fasst Stärken und Schwächen zusammen.

PRO

- ✚ Die Möglichkeiten der Wii U werden adäquat genutzt. Das Spiel profitiert von der scharfen HD-Grafik. Texturen und Umgebungsdetails sehen gut aus.
- ✚ Tonnenweise neue Missionen sorgen für ein hohes Maß an Langzeitmotivation.
- ✚ Die Bosse sind gigantisch groß und füllen den ganzen Bildschirm. Das hat einen echten Wow-Effekt.
- ✚ Der Spielstandtransfer zwischen Wii U und 3DS wird formidabel genutzt. So kann man unterwegs problemlos an der Stelle weiterzocken, an der man zu Hause aufgehört hat.
- ✚ Unterwasser-Kämpfe bringen Abwechslung.
- ✚ Mittels Schiebe-Pad Pro (siehe Bild) lässt sich die 3DS-Version fantastisch steuern, …

CONTRA

- ▬ … doch ohne dieses Zubehör ist das Drehen der Kamera (per Touchscreen) ein wenig umständlich. Wer dafür die Schultertasten nutzt, ist immerhin ein wenig besser dran.
- ▬ Die Spielwelt (siehe Screenshot) ist nicht aus einem Guss geformt. Aneinandergrenzende Areale gehen nicht ineinander über, sondern man muss jedes Mal eine Ladepause in Kauf nehmen. Das wirkt ganz schön altbacken und bremst den Spielfluss.
- ▬ Ohne Internetanbindung macht das Zocken nicht mal halb so viel Spaß. Aber mittlerweile dürfte ohnehin fast jeder online spielen.
- ▬ Bei **Monster Hunter 3 Ultimate** handelt es sich trotz vorbildlicher Neuerungen im Grunde genommen nur um ein Remake.

DIE STEUERUNG

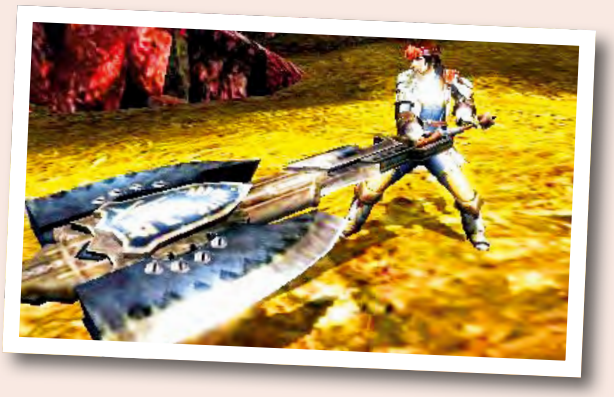
N-ZONE verrät: So spielt sich Monster Hunter 3 Ultimate.

Die generelle Steuerung des Spiels auf Wii U dürfte denjenigen, die **Monster Hunter** mit dem Classic Controller Pro auf der Wii gespielt haben, bekannt vorkommen. Mit den Analogsticks steuert ihr euren Helden und die Kamera, Angriffe und Aktionen geschehen mittels Knopfdruck. Auf dem Touchscreen könnt ihr Items verwalten, seht eine Karte und könnt, wenn ihr das wollt, sämtliche HUD-Elemente dorthin verschieben. Alleiniges Spielen auf dem Game-Pad wird anscheinend nicht möglich sein. Im Gegensatz zum Original vermittelt euch eine neue Lock-on-Funktion in Kämpfen einen besseren Überblick. Sowohl auf Wii U als auch auf dem 3DS dient der Touchscreen vor allem der Verwaltung von Items und der HUD-Darstellung. Auf dem 3DS funktioniert die Steuerung sehr ähnlich, vorausgesetzt ihr verwendet das Schiebe-Pad Pro; ansonsten wird es aufgrund des fehlenden zweiten Analogsticks wohl manchmal schwer sein, sich in hektischen Situationen zurechtzufinden.

Wer ohne Schiebe-Pad Pro spielt, kann die Kamera mittels Touchscreen drehen. Das ist allerdings ein wenig umständlich.

DIE NÄCHSTE SCHLACHT

Monster Hunter 4 erscheint exklusiv für den 3DS und soll einige Änderungen ins Monster-Hunter-Universum bringen.



Während wir Europäer noch dem Release von **Monster Hunter 3 Ultimate** entgegenfiebern, spielen Japaner das RPG-Remake bereits und freuen sich außerdem auf das 3DS-exklusive **Monster Hunter 4**. Das erscheint, nachdem der ursprüngliche Release-Termin im März 2013 nicht eingehalten werden kann, im Land der aufgehenden Sonne nun irgendwann im Sommer 2013. Wie der Titel verrät, handelt es sich hierbei nicht um ein Remake, sondern um eine waschechte Fortsetzung, welche die Fähigkeiten des 3DS voll ausnutzen soll. Bisher ist bekannt, dass der untere Bildschirm erneut für die Verwaltung des Inventars genutzt werden soll. Der Fokus wird stärker als in den Vorgängern auf Kletterpassagen und eine interessante Story gelegt. Anders als **Monster Hunter 3 Ultimate** für den 3DS wird das Spiel übrigens einen Online-Multiplayer-Part bieten. Alles in allem scheint das vierte **Monster Hunter** keine allzu großen Experimente zu wagen. Wieder erwartet euch der klassische, herrlich fesselnde Mix aus Jagen, Sammeln, Aufrüsten und wieder neuen Jagdexpeditionen. Und wetten, es dauert nicht allzu lange, bis ein Remake davon für Wii U erscheint?

DIE GRAFIK DAMALS UND HEUTE

Wir vergleichen die Grafik von Wii, Wii U und 3DS anhand des Dorfes Moga.

In der Wii-Fassung wirken die Texturen ganz schön verwaschen. Dadurch geht einiges an Charme und Glaubwürdigkeit der Spielwelt flöten.

Auf der Wii U hingegen ist die Texturauflösung merklich höher und die Umgebung detailreicher. Trotzdem spürt man den Wii-Ursprung des Spiels.

Abgesehen von ein bisschen Kantenflimmern sieht das 3DS-**Monster Hunter** mindestens so gut aus wie die originale Version für die gute alte Wii.

N-ZONE meint:
Keine Frage, die Grafik der Wii-U-Fassung von **Monster Hunter 3 Ultimate** sieht bereits auf den ersten Blick merklich hübscher aus als jene von **Monster Hunter Tri**, dem Original auf der Wii-Konsole. Dennoch lässt es sich nicht verleugnen, dass die Ungeheuer-Hatz nicht mit vergleichbaren Spielen der aktuellen Konsolen-Generation (PS3, Xbox 360) mithalten kann. Vielmehr wirkt das Abenteuer technisch ein wenig wie eines der zahlreichen HD-Remakes von Spielen aus der PlayStation-2-Ära, wie man sie auf der PlayStation 3 inzwischen zuhauf findet: Das bedeutet ein paar verbesserte Texturen hier, ein paar aufgehübschte Effekte da und die Darstellung des Ganzen in einer HD-Auflösung. Es erwarten euch aber keine wirklich dramatischen Veränderungen, etwa am Design der Spielumgebungen oder der grundlegenden Spielstruktur.
Auf dem 3DS sieht die Sache naturgemäß etwas anders aus, denn was auf Wii U inzwischen schon ein wenig veraltet scheint, wirkt auf dem kleinen Handheld trotz dessen wesentlich schwächerer Hardware gleich richtig beeindruckend. Hier sieht das Spiel dem Wii-Original fast schon zum Verwechseln ähnlich und zählt somit zu den hübscheren 3DS-Spielen. Auf beiden Konsolen kann der künstlerische Stil des Titels aber ohne Frage überzeugen. Die imposanten Monster und die abwechslungsreichen Gebiete vermitteln viel Atmosphäre, ebenso eure Rüstung, die das aktuelle Equipment des Helden widerspiegelt. Und am Ende ist es ja auch so, dass die Spielereihe seit jeher alles andere als ein Grafikblender ist. Im Gegenteil: **Monster Hunter** gewann seine unzähligen Fans durch sein süchtig machendes Jagen-und-Sammeln-Gameplay. Und nicht etwa, weil es das schönste oder spektakulärste Spiel seiner Art ist.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„(Hoffentlich) mehr als nur ein liebloses Remake“

Monster Hunter Tri für die Wii war bereits ein sehr gutes Videospiel. **Monster Hunter 3 Ultimate** scheint dem bisher Gesehenen nach eine gelungene Umsetzung mit einem gewaltigen Batzen an zusätzlichen Inhalten und sinnvollen Verbesserungen zu werden. Technisch merkt man dem Titel – zumindest in der Wii-U-Fassung – sein Alter trotz wirklich hübscher HD-Aufmachung allerdings deutlich an. Ich bin gespannt, ob für mich nicht letztendlich die 3DS-Fassung die Nase vorn hat. Mal sehen, wo und wann ich mehr Zeit und Lust drauf habe. Daheim auf der Couch oder unterwegs in der U-Bahn?

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„In diese Welt tauche ich gern ein.“

Anfangs war ich skeptisch, ob es tatsächlich an der Zeit ist, ein drei Jahre altes Spiel erneut aufzulegen. Jetzt weiß ich: Es war eine gute Entscheidung von Capcom. Schließlich werden die Welten von **Monster Hunter Tri** ohnehin kaum noch von Spielern bevölkert – die Server werden laut der Aussage zweier Capcom-Mitarbeiter sogar auf absehbare Zeit ausgeschaltet. Da Wii U und 3DS neue spielerische Möglichkeiten bieten, lag es auf der Hand, das Über-Rollenspiel für Nintendos neue Konsolen herauszubringen. Ich hätte mir aber gewünscht, dass Gebiete endlich nahtlos ineinander übergehen. Die häufigen, kurzen Ladepausen bremsen den Spielspaß.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

SCREEN-INFO

Alle Screenshots in diesem Artikel stammen von Nintendos Presseserver und geben die Bildqualität von **Lego City: Undercover** authentisch wieder.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 1. Quartal 2013

LEGO CITY: UNDERCOVER

Text | Christoph Kraus

Da staunen wir Bauklötzchen: Die Lego-Männchen machen einen auf GTA – und dabei auch noch eine sehr gute Figur!

Schon seit geraumer Zeit gibt es viel zu tun für die Lego-Männchen: Sie müssen nicht nur in den Kinderzimmern der Republik ihre Rollen als Tankwart, Polizist, Postbote, Kranführer, Feuerwehrmann oder Pirat ausführen, sondern auch gleichzeitig auf dem Bildschirm präsent sein. Ob als Batman, Indiana Jones, Harry Potter, Darth Vader oder Jack Sparrow: Es herrscht derzeit Vollbeschäftigung im Lego-Land – davon kann das Bundesministerium für Arbeit und Soziales nur träumen. Angesichts der Popularität des Bauklötzchen-Universums war es nur eine Frage der Zeit, bis die vier Zentimeter hohen Plastikfiguren, die aus drei Bauteilen zusammengesetzt werden, auch die Wii U unsicher machen. Das Beste ist: Schon in wenigen Wochen wird es so weit sein. Nintendo versicherte uns, dass **Lego City: Undercover** noch im ersten Quartal 2013 auf den deutschen Markt kommen wird. Dies wäre spätestens Ende März. In der Europa-Zentrale des **Mario**-Konzerns durften wir eine fast fertige Version des Action-Adventures aus dem Hause TT Games ausgiebig Probe spielen. Mehr als drei Stunden lang rannten wir unter fachkundiger Anleitung eines Nintendo-Profis, der uns eingehend die Spielmechanik erklärte, als Undercover-Ermittler Chase McCain durch die Stadt, kloppten uns mit Gangstern, jagten Dynamit in die Luft, bauten mit bunten Kunststoffklötzen Fähren und, und, und. Kurz und knapp: Der Abwechslungsreichtum ist enorm – da staunten wir Bauklötze, weil ständig etwas Überraschendes passierte!

Lego bis zum Abwinken

Wie nahe sich **Lego City: Undercover** am skandinavischen Kultspielzeug orientiert, zeigte sich vor allem an einer bestimmten Szene: Wir betraten auf dem Bild-

Die Gameplay-Mechanik der Kämpfe ist zwar nicht besonders kompliziert ausgefallen, doch dafür machen die Prügeleien ordentlich Laune.

Das Spiel profitiert auch maßgeblich von der Vielzahl der Fahrzeuge. Hier heizen wir mit einem Wohnmobil durch die Landschaft. Das vermittelt Urlaubs-Flair.

Die verschiedenen Gebäude der Stadt sind häufig miteinander verbunden, wie ihr es hier seht. So wirkt die Spielwelt wie aus einem Guss.

schirm ein Polizeirevier – und es sah exakt genauso aus wie damals im Kinderzimmer. Für alle, die es genau wissen wollen: Es handelte sich um das Produkt „Polizeistation“, Modellnummer 7498, unverbindliche Preisempfehlung: 99,95 Euro. Auch die übrigen Vehikel – Motorräder, Hubschrauber, Streifenwagen, Boote usw. – entsprechen in ihrer Aufmachung getreu den Vorbildern aus dem Einzelhandel. So viel Lego auf einmal hat bislang noch keine andere Nintendo-Konsole gesehen! Gerade die Treue zum Original-Spielzeug hebt das Actionspektakel aus dem Genre-Einerlei hervor, denn spielerisch hält **Lego City: Undercover** am Bewährten fest.

Wie GTA, nur anders

Genauer gesagt erwartet euch in puncto Gameplay der typische Genre-Mix, den man auch schon von der **Grand Theft Auto**-Serie kennt. Beispielsweise krallten wir uns in der Rolle des Schnüfflers Chase McCain die nächstbeste Karre, heizten damit über den Asphalt und trafen wenige Augenblicke später auf einen vollbärtigen Seemann, der uns aufforderte, ihm genügend Lego-Steinchen zu bringen. Nur dann – so lockte er uns – könne er eine Fähre bauen, die uns auf eine entfernt gelegene Insel bringt. Gesagt, getan: Wir kletterten Häuserfassaden empor, rannten über die Dächer der Metropole und ließen kein Geheimversteck aus, an dem sich die begehrten Fundstücke hätten befinden können. Nach zwanzig Minuten hatten wir endlich alle begehrten Sammelobjekte aufgespürt! Mit genügend Steinchen im Gepäck war das Wasserschiff rasch (und ohne unser Zutun) ge-

Das Polizeirevier, das wir euch hier im Bild zeigen, gibt es wirklich. Die Entwickler modellierten die Spielzeugvorlage nahezu 1:1 auf der Wii U nach. Sauber gemacht!

Derart irrwitzigen Gebäuden begegnet ihr häufiger im Spielverlauf. Wie man auf dem Bild erkennt, ist in der Stadt einiges los. Selbst der Wolkenkratzer lässt sich betreten.

SO SPIELT'S SICH

Wozu wird das Wii U GamePad genutzt? Wir erklären es euch.

▲ Navigationssystem: Tippt ihr mit eurem Finger auf eine beliebige Stelle der Stadtkarte, wird euch die ideale Route zum gewünschten Zielpunkt angezeigt.

▲ Klickt ihr auf das Fadenkreuz, wechselt die Kameraansicht in die Ich-Perspektive. Ihr betrachtet dann die Welt aus der Sicht von Chase McCain und seht, wo sich die begehrten Lego-Klötzchen befinden.

baut und wir erreichten mühelos das Ufer. Diese Etappe lag damit hinter uns.

Verwandlungskünstler

Bemerkenswert ist die Tatsache, dass man in **Lego City: Undercover** nicht die ganze Zeit als Polizist durch die Stadt läuft und sich Zugang zu Baracken, Kellern und sonstigen Behausungen verschafft. Vielmehr schlüpft man von Zeit zu Zeit in die Klamotten eines Minenarbeiters, eines Otto Normalbürgers, eines Räubers oder anderer irrwitziger Typen aus dem Bauklötzchen-Kosmos. Mit der Schultertaste des Wii U GamePads schaltet ihr jeweils zwischen den Figuren umher, alternativ ruft ihr ein Ringmenü (ähnlich wie beim Super-Nintendo-Hit **Secret of Mana**) auf, um direkt die gewünschte Montur anzuziehen. Die Metamorphose des Chase McCain hat dabei ihren ganz eigenen Reiz, denn der Kostümwechsel bringt auch spielerische Unterschiede mit sich. Als Minenmann sprengt ihr auf Knopfdruck schwere Felsen aus dem Weg, während es die Räuberverkleidung ermöglicht, Türen zu knacken und sich so Zugang zu neuen Bereichen zu verschaffen. Übrigens: Je weiter ihr in der Handlung fortgeschritten seid, desto mehr Räume könnt ihr erkunden. Es ist also durchaus ratsam, nach etlichen Stunden Spielzeit noch einmal in bereits besuchte Areale zurückzukehren, um dort neue Geheimnisse freizuschalten. Euch erwarten zum Beispiel simple Minispiele und Reaktionstests. Solche Über-

Mit dem Hubschrauber die gigantisch große Stadt erkunden – das hat einfach was! Vor allem die Weitsicht ist dabei beachtlich.

Welcher Junge hat nicht schon mal davon geträumt, mit dem Presslufthammer arbeiten zu dürfen? Zumindest auf der Wii U können Kinderträume jetzt wahr werden.

raschungen lockern das Geschehen erfreulich auf und sorgen für einen hohen Wiederspielwert.

Geringer Anspruch

Allzu hoch ist der Schwierigkeitsgrad nicht ausgefallen. Es kostet kaum Mühe, sich durch die Levels zu schlagen, alle Missionen zu erfüllen und die Geschichte voranzutreiben. Während unseres mehrstündigen ausgiebigen Praxistests ist uns nie die Energie ausgegangen. Ein Herzsymbol – die Kraftleiste besteht aus vier von ihnen – haben wir nur selten verloren. Und wenn dies dann doch einmal passierte, tankten wir kurz darauf wieder neue Energie. **Lego City: Undercover** setzt zwar voll auf die bewährte **GTA**-Formel, ist allerdings deutlich leichter als der Genre-Kumpel von Rockstar Games. Die Herausforderung im Bauklötzchen-Spektakel besteht in erster Linie darin, alle Gegenstände einzusammeln. Apropos: In kaum einem anderen Spiel sind mehr Klötzchen, Fahrzeuge, Missionen, Figuren und viele weitere Objekte verborgen! Es dürfte also lange, lange, lange dauern, bis ihr alle Geheimnisse entdeckt habt.

Ein Pflichtspiel?

Ihr fragt euch, ob ihr **Lego City: Undercover** unbedingt haben müsst? Die Wii U besitzt ihr noch nicht und denkt sogar darüber nach, euch die Konsole gemeinsam mit der Klötzchen-Gaudi anzuschaffen? Das ist kein allzu abwegiger Gedanke, denn im Gegensatz etwa zu **New Super Mario Bros. U** und den zahlreichen HD-Umsetzungen bringt das Actionspiel von TT Games ein erfrischend anderes Spielerlebnis auf den Bildschirm. Ob es letztlich hält, was die gute und abwechslungsreiche Vorabversion vermuten lässt, das klärt der Test – mit etwas Glück sogar schon in der nächsten N-ZONE. Es herrscht also weiter Vollbeschäftigung im Lego-Kosmos …

Das hat sich Chase McCain von Link abgeguckt: Mit dem Enterhaken schwingt er sich zur anderen Seite der Terrasse. Die Steuerung ist nicht nur dabei kinderleicht.

Kleinere Minispiele – wie hier eine Basketball-Einlage – lockern das Abenteuer gekonnt auf. Viele von ihnen lassen sich erst mit fortschreitender Spielzeit anwählen.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein Fall für den Lego-Cop“

Die schlechte Nachricht vorneweg: Das neue Klötzchen-Spektakel ist für halbwegs versierte Spieler keine allzu große Herausforderung. Die Missionen sind zwar äußerst humorvoll inszeniert und bestechen mit einer großen Portion Lego-Charme, doch wirklich schwierig ist **Lego City: Undercover** nicht. Aber jetzt die frohe Kunde: Dafür fesselt Chase McCains Undercover-Ermittlung an die Wii U wie zuletzt kaum ein anderes Spiel. Denn das Abenteuer lebt von den unglaublich amüsanten Slapstick-Einlagen, der superben Abwechslung und den irrwitzigen Levels. Auch die Nähe zu den Spielzeug-Originalen im Kinderzimmer ist beachtlich und hebt die Bauklotz-Gaudi vom Genre-Allerlei ab. Vormerken!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns allesamt von Sega zur Verfügung gestellt und geben die grafische Qualität der PC-Version einigermaßen akkurat wieder. Lediglich bei der Auflösung wurde etwas getrickst, sodass die spielbare Version etwas grober aussah.

GESPIELT N-ZONE Wii U

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Gearbox | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 13. Februar 2013

ALIENS: COLONIAL MARINES

Text | Sascha Lohmüller

In London gibt es Aliens! Zumindest wenn Sega dort **Aliens: Colonial Marines** zeigt.

Langsam und erschöpft schleichen wir durch den düsteren Korridor, an einigen Stellen fällt gedämpftes, unangenehmes Licht in den Gang. An den Wänden huschen Schatten entlang und sorgen für eine surreale Szenerie. Von draußen ertönt ein metallisches Kreischen. Und plötzlich steht ein Wesen vor uns. „Ihre Bordkarte, bitte." Ja, der Flughafen Nürnberg ist um fünf Uhr an einem nebeligen Wintermorgen ein recht seltsamer Ort. Und dennoch lohnt es sich, hier so früh aufzuschlagen, denn Sega lud uns nach London ein, wo wir neben neuen Mehrspielereindrücken auch erstmals Solo-Erfahrungen mit **Aliens: Colonial Marines** sammeln durften.

Gedankenstütze

Kurz zur Erinnerung: **Colonial Marines** spielt zeitlich direkt nach dem dritten **Aliens**-Kinofilm, versteht sich aber als Nachfolger des zweiten Streifens von Ridley Scott. Während der Solo-Kampagne seid ihr Teil eines Marine-Teams, das die U.S.S. Sulaco, zu der der Funkkontakt abgebrochen ist, untersuchen und Ellen Ripley finden soll. Auch stilistisch steht **Aliens: Die Rückkehr** Pate. Statt Survival-Horror soll **Colonial Marines** eher ein Action-Fest werden, ohne natürlich die Grusel-Trademarks der Serie zu vernachlässigen.

Ebenfalls noch einmal erwähnenswert: Das Spiel wurde bereits Ende 2006 angekündigt, befindet sich dementsprechend lang in Entwicklung. Leider sieht man dies dem Spiel auch ein wenig an. Versteht uns nicht falsch, in Aktion sieht das Spiel immer noch gut aus, aber eben nicht herausragend. Gezeigt wurde uns übrigens die PC-Version. Doch genug des Vorgeplänkels, stürzen wir uns in den Kampf!

Spielmodus 1: Die Kampagne

Auf bisherigen **Aliens**-Events war es so, dass Pressevertreter zwar einen Blick auf die Kampagne werfen konnten, aber eben nicht selbst Hand anlegen durften. Insofern ist der Beginn un-

Ikonisch: Wie schon im Film steuert ihr während der Kampagne ganz nach Ripleys Vorbild einen Laderoboter.

Autsch: Aliens tragen natürlich keine Bewaffnung mit sich herum. Dafür wählt ihr im Online-Modus aus mehreren tödlichen Spezialattacken.

Schockierend: Natürlich sind auch die Eier legenden Facehugger in der Kampagne mit an Bord. Erschreck-Momente garantiert!

seres Besuchs bei Sega kein Novum. Bevor wir uns nämlich selbst in alienverseuchte Komplexe wagen, steht eine Präsentation auf dem Programm. Der dort live vorgespielte und erstmals gezeigte Abschnitt macht zwar grundsätzlich nicht viel neu, vermittelt aber schon einmal einen guten Eindruck der angepeilten Atmosphäre. Entgegen ersten Befürchtungen wird **Colonial Marines** nämlich kein **Call of Duty**-Dauerfeuer-Klon mit **Aliens**-Lizenz, sondern eher eine Achterbahnfahrt mit ruhigen Momenten. Von subtilen Horror-Elementen wie im ersten Film kann zwar nicht die Rede sein, aber genau wie im zweiten Streifen wird oftmals erst über einen längeren Zeitraum Spannung aufgebaut, bevor sich alles in explosiven Action-Sequenzen entlädt – eine nachvollziehbare Entscheidung für einen Ego-Shooter.

Doch zurück zur Singleplayer-Kampagne: Nachdem die Präsentation zu Ende ist, dürfen wir endlich selbst Aliens rösten. Gerade auf der Planetenoberfläche gelandet, übernehmen wir die Kontrolle eines Marines. Der ist Teil des Suchtrupps, der die Vorgänge um die U.S.S. Sulaco aus den Filmen untersuchen und Ripley finden soll. Besonders die ersten fünf bis zehn Spielminuten, in denen wir nicht einen einzigen Schuss abgeben, überraschen uns mit ihrer dichten Atmosphäre. Blitze erhellen den fremdartig aussehenden Himmel, Geschrei und andere Geräusche dringen aus einem Gebäudekomplex und die einstmals bevölkerte Kolonie wirkt wie seit Jahrzehnten verlassen. Auch im Hauptquartier der Basis selbst dauert es eine Weile, bis die Action einsetzt. Erst gilt es, die Lage zu sondieren, die Stromversorgung wiederherzustellen und die über die Anlage verteilten Bewegungssensoren zu aktivieren. Genau diese Szenen, in denen wir ohne Feindkontakt, aber mit Motion Tracker in der Hand langsam durch die Basis streifen und Funksprüche mit den Teamkameraden austauschen, sorgen für eine derartige Gänsehautatmosphäre, dass die meisten Horror-Spiele dieser Tage einpacken können. Permanent hat man das Gefühl, dass jeden Moment ein Alien von der Decke fällt, ein Facehugger von einem Tisch springt oder irgendein anderer, der Gesundheit nicht zuträglicher Mist passiert. Und es passiert – erst einmal gar nichts. Stimmung!

Als dann endlich die Aliens angreifen, ist man fast schon erleichtert. Was dabei direkt auffällt: Die Marines sind deutlich stärker als noch in den Filmen. Während dort meist schon ein oder zwei Aliens das Ende für einen einzelnen Marine bedeuten, nehmt ihr es hier spielerisch gleich mit Dutzenden auf. Das ist aus Sicht der Action-Inszenierung sicherlich sinnvoll, wirkt im ersten Moment allerdings befremdlich. Erschwert wird das Ganze aber wieder dadurch, dass es keine komplette Auto-Heil-Funktion gibt. Vielmehr ist eure Lebensleiste in drei Bereiche eingeteilt. Die automatische Erholung funktioniert nur bis zum jeweils nächsthöheren Drittel. Wer also fast tot ist, regeneriert sich nur auf 33 Prozent seiner Gesundheit. Komplett hochheilen könnt ihr euch nur mit herumliegenden Medipacks.

N-ZONE IM GESPRÄCH MIT CHRIS NEELEY

„ACTION-SEQUENZEN SOLLTEN EINE GEWISSE WERTIGKEIT BESITZEN!“

Chris Neeley ist Leveldesigner bei Gearbox.

N-ZONE: Dass ihr bei der Entwicklung mit Ridley Scott zusammengearbeitet habt, ist ja bekannt. Hattet ihr auch Kontakt zu anderen **Aliens**-Involvierten wie Sigourney Weaver oder James Cameron?

Neeley: Große Teile unseres Designs basieren auf der Arbeit von Syd Mead, denn schließlich ist es seine Vision, die einen Großteil des **Aliens**-Franchise ausmacht. Wir haben daher sehr viel mit ihm kommuniziert und vieles nach seinen Design-Prinzipien und -Formeln entwickelt. Viele Sci-Fi-Welten in Videospielen bestehen nur aus generischen Korridoren und dergleichen. Wir wollten beim Leveldesign erreichen, dass jeder Gegenstand einen Nutzen oder eine Funktion im Spieluniversum hat, statt ihn nur aus ästhetischen Gründen irgendwo zu platzieren. Und Syd Mead arbeitet genauso. Wir haben aber auch mit verschiedenen Schauspielern und anderen **Aliens**-Mitarbeitern geredet. Es gibt da natürlich immer jede Menge rechtliche Dinge zu klären, aber wir haben zum Beispiel Lance Henriksen, der im Spiel den Androiden Bishop vertont, dem ihr in der Singleplayer-Kampagne begegnet. Ich will jetzt auch nicht zu viel verraten, mit wem wir noch alles geredet haben, aber unter anderem hat auch Michael Biehn aus **Aliens: Die Rückkehr** bei der Synchronisation des Spiels mitgeholfen. Auf der anderen Seite gab es aber auch natürlich Leute, die nicht involviert werden wollten, weil ihre Mitarbeit an dem Franchise schon so viele Jahre her ist.

N-ZONE: Ihr orientiert euch bei der Entwicklung ja sehr stark am zweiten Film, wird es trotzdem auch subtile Horror-Passagen wie beim ersten **Alien**-Film geben?

Neeley: Wir haben natürlich auch ruhigere Passagen im Spiel. Es ist ein Auf und Ab, bei dem die Spannung erst aufgebaut wird, bevor sie sich dann in der Action entlädt. Wir wollen erreichen, dass die brachialen Action-Sequenzen eine gewisse Wertigkeit, eine Wichtigkeit erreichen und nicht nur wild aneinandergereiht erscheinen. Wir versuchen, das Ganze so zu arrangieren, dass sich ruhige Momente mit Passagen, in denen ihr den Aliens in den Hintern tretet, und Passagen, in denen euch der Arsch versohlt wird, abwechseln. Dieses Auf und Ab könnt ihr ja auch in der Anspielsession der Kampagne selbst begutachten, wo es auch sehr viele ruhige Momente gibt.

N-ZONE: Das Spiel ist ja nun bereits seit 2006 angekündigt. Wir nehmen einfach mal an, dass das Spiel nicht bereits seit sechs oder sieben Jahren genauso aussieht wie heute. Wie oft habt ihr Dinge verworfen oder sogar komplett neu angefangen?

Thomas: Gar nicht, es war tatsächlich ein stetiger Prozess bis heute, was die Entwicklung anbelangt. Wir wollten eben genau diesen Nachfolger zu **Aliens: Die Rückkehr** machen. Das war allerdings damals mit der verfügbaren Technologie schlicht und ergreifend nicht möglich. Daher haben wir damit angefangen, Programmierer ins Boot zu holen, welche unsere Technologie von Grund auf neu entwickelten, damit wir eben so etwas wie dynamische Beleuchtung oder auch andere Dinge genau so umsetzen konnten, wie wir uns das vorstellten. Wir hatten also im Vorfeld erst einmal jede Menge zu tun, bevor wir uns an die Entwicklung des eigentlichen Spiels machen konnten. Sehr viele Teile der Technologie sind speziell auf genau dieses Spiel zugeschnitten, beispielsweise das erwähnte Beleuchtungssystem. Uns war dieses sehr wichtig, weil wir es zum Aufbau der Spannung benötigen, wenn etwa Aliens dynamische Schatten an Wände und Decken werfen.

Ähnlich klassisch gibt sich das Gameplay: **Colonial Marines** bietet technisch soliden Shooter-Standard. Waffenwechsel, Handling, Aiming, Fortbewegung – all das funktioniert gut, bietet aber auch keine großartigen Neuerungen. Lediglich der Motion Tracker verleiht **Aliens** eine gewisse Eigenständigkeit. In der Mitte des HUDs ist eine kleine Version des Bewegungsradars eingeblendet, auf Wunsch schaltet ihr aber auch die weiter reichende, große Variante hinzu, die aus den Filmen bekannt ist. Wer das sperrige Gerät nutzt, kann allerdings nicht mehr schießen – schick, weil oldschool. Als wir kurz darauf in die Kanalisation der Anlage eindringen, ist die Anspielzeit auch schon vorbei. Auf zum Multiplayer!

Konter: Obwohl beide Fraktionen unterschiedlich sind, wirkt der Mehrspielerpart gut ausbalanciert. Kommen Aliens aber erst mal so nah heran, ist es meist vorbei.

Spielmodus 2: Extermination

Wie der Name bereits vermuten lässt, steckt hinter dem Extermination-Modus eine Variante des klassischen, beliebten Deathmatches. Allerdings wirkt dieser Modus schon allein durch die Asymmetrie sehr individuell. Hier stehen sich nämlich nicht zwei in den Grundzügen gleiche Teams gegenüber, sondern Aliens und Marines. Beide Seiten kommen mit unterschiedlichen Klassen daher. Aufseiten der Menschen unterscheiden sich diese natürlich hauptsächlich durch die Bewaffnung und das damit verbundene Vorgehen in den Kämpfen. Bei den Aliens ist es ähnlich. Allerdings habt ihr es hier mit verschiedenen Mutationen und Spezialattacken zu tun, schließlich tragen Aliens nur selten Gewehre mit sich herum. Der Standard-Xenomorph beispielsweise verfügt über eine Klauenattacke und kann seine Gegner mit seiner Schwanzspitze durchbohren. Wem das nicht zusagt, der kann aber auch mit einem Säure spuckenden Alien in den Kampf ziehen. Oder mit einem sogenannten Lurker, der Gegner auf große Entfernungen anspringt (der Hunter aus **Left 4 Dead** lässt grüßen). Sonstige Vergleiche zu Valves Zombie-Hatz liegen natürlich nahe, werden zumindest dem Extermination-Modus aber nicht gerecht. Das Spielgeschehen ist deutlich schneller und actionreicher, zudem fehlt die dynamische Komponente der **L4D**-KI-Zombies. Der Escape-Modus lässt den Vergleich da schon viel eher zu, doch dazu später mehr.

Ganz gleich, für welche Seite und Klasse man sich nun auch entscheidet: Wir sind erstaunt, wie gut ausbalanciert das Ganze bereits ist. Beide Seiten verfügen über durchschlagskräftige Attacken, und Tools, die den jeweiligen Gegner auskontern. Aliens zum Beispiel haben wenig Fernkämpfer in ihren Reihen, können dafür aber an Decken und Wänden entlangkraxeln und die Marines durch Wände hindurch sehen. Die Marines wiederum haben Bewegungssensoren und eine deutlich höhere Reichweite als die Xenomorphen.

Auch die Steuerung funktioniert bereits jetzt sehr gut, ist schnell und intuitiv erlernt. Allerdings erfordern die Aliens gerade im Vergleich zu den Marines deutlich mehr Übung und Geschick, insbesondere wenn ihr euch an den Wänden und Decken entlangbewegt, um möglichst lange unentdeckt zu bleiben. Nach ein paar Runden geht aber selbst die Kraxelei locker von der Hand.

Einziger Kritikpunkt: Einige Spezialobjekte wirken im Gegensatz zur Klassenbalance und zum eigentlichen Kampfgeschehen noch etwas zu stark. Beispielsweise finden wir in einem der Matches eine Art Kokon, versteckt in einer Ecke. Als wir diesen per Knopfdruck aktivieren, verwandeln wir uns in ein mutiertes Spezial-Alien und pflügen geradezu durch das gegnerische Marines-Team. Erst nach einer guten Minute und einer fast zweistelligen Kill-Anzahl schaffen es die Marines, das Biest zu stoppen. Im Vergleich dazu sehen selbst Tanks aus **L4D** wie zahme Schoßhündchen aus. Hoffen wir, dass hier noch an der Balance geschraubt wird oder diese Spezialkräfte nicht überhandnehmen. Apropos Balance: auf zum Escape-Modus!

Spielmodus 3: Escape

Erstmals vorgestellt wurde dieser Modus auf der letztjährigen PAX Prime Anfang September. Auch Escape hält, was der Name verspricht. Ein Team, bestehend aus Marines, versucht, aus einer ausweglosen Situation zu entkommen. Das andere Team, bestehend aus Aliens, will das verhindern. Die Klassenauswahl ist dabei dieselbe wie im Extermination-Modus, sprich: unterschiedliche Soldaten aufseiten der Marines, verschiedene Mutationen bei den Xenomorphen. Im Escape-Modus experimentieren wir erstmals während des **Aliens**-Events mit den verschiedenen Loadouts und dem Level-System herum. Für erfolgreiche Aktionen und Matches erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr wie beispielsweise in **Call of Duty** oder **Battlefield** neue Waffen und Fähigkeiten freischaltet. Mit denen bastelt ihr euch auf Wunsch dann eigene Klassen für den Mehrspielermodus zusammen. Gerade die Vielzahl an unterschiedlichen Skins und Verzierungen laden zum Experimentieren ein – sehr schön.

Der Modus selbst lässt sich schon deutlich eher mit **Left 4 Dead** vergleichen als Extermination. Gefallene Marines beispielsweise müssen von ihren Teamkameraden wiederbelebt werden. Schaffen diese das nicht in einer bestimmten Zeit, ist der Gefallene bis zum nächsten Saferoom beziehungsweise zum Ziel dauerhaft aus dem Spiel. Auch die unterschiedlichen Aufgabenstellungen orientieren sich am Valve'schen Zombie-Apokalypse-Simulator. Hier will ein Aufzug aktiviert werden, dort muss ein Tor geöffnet bleiben, an einer anderen Stelle muss auf einen Truppentransporter gewartet werden. Die deutlich offenere Level-Architektur sorgt zudem für ein etwas gemäßigteres Tempo, zumindest im Vergleich zu Extermination. Hier springen nicht alle fünf Meter Aliens von einer Decke oder kriechen aus Löchern in den Korridorwänden. Stattdessen krabbeln sie hier an Häuserwänden, Kränen und Felsformationen entlang und versuchen, einzelne Marines von der Gruppe zu trennen.

Was ebenfalls während unserer Anspielsession deutlich wird: Ohne Absprachen funktioniert gerade für die Alien-Fraktion rein gar nichts. Die ätzenden Viecher sind auf sich allein gestellt gerade gegen mehrere Marines dermaßen schwach, dass man selten auch nur in Schlagreichweite kommt. Nur wenn das ganze Team geschlossen vorgeht, hat man eine Chance. Dasselbe gilt natürlich auch für die Marines, aber die vielen verschiedenen Spezialfähigkeiten und das vertikale Gameplay der Aliens sorgen dafür, dass man sich erst einmal mit den Möglichkeiten der Teamkameraden vertraut machen muss. Ab Februar heißt es also: üben, üben, üben … ■

Übermacht: Anders als in den Filmen wird ein einzelner Marine auch mal mit zwei oder drei Aliens fertig – außer im Mehrspielermodus.

Achtung: Ihr solltet immer mit Bedacht vorgehen, sonst lauft ihr Gefahr, in einen Alien-Hinterhalt zu geraten. Der Motion Tracker ist euer Freund.

Teamwork: Im Escape-Modus hat nur das Team eine Chance, das sich abspricht und zusammenarbeitet. Sonst ist schnell Schicht im Schacht.

MEINUNG ● SASCHA LOHMÜLLER

„Die ruhigen Momente sorgen für Gänsehaut."

Ex-Kollege Toni Opl bezeichnete **Colonial Marines** nach seiner letzten Anspielsession als **Call of Duty** mit *Aliens*-Lizenz. Da er nur den Extermination-Modus antesten durfte, hat er damit gar nicht mal unrecht. Der präsentiert sich tatsächlich als eine Mischung aus **Call of Duty** und **Left 4 Dead** – eine spaßige allerdings. Die Solo-Kampagne hingegen bietet zu meiner Erleichterung auch genügend ruhige Momente. Wenn man mit dem Motion Tracker in der Hand zehn Minuten durch eine verlassene, zerstörte Forschungsanlage läuft, muss auch gar nicht viel passieren, um Stimmung aufkommen zu lassen. Dafür sorgen allein schon die Soundkulisse und die Lichteffekte.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wii U

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Nintendo und zeigen die Spielgrafik so, wie ihr sie auf dem Fernseher seht.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 8. Februar 2013

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Text | Sebastian Stange

Denkt euch etwas aus – ganz egal, was! – und zaubert es einfach so herbei. Was wie ein Traum klingt, wird hier Videospiel-Realität!

Vor drei Jahren verwirklichte das Entwicklerstudio 5th Cell eine ganz und gar aberwitzige Spielidee. Mit **Scribblenauts** erschien ein DS-Adventure, in dem ihr buchstäblich jeden erdenklichen Gegenstand herbeizaubern und benutzen könnt. Der Titel leidet zwar an einer hakeligen Steuerung, besticht aber durch seinen putzigen Look sowie die verblüffenden spielerischen Möglichkeiten. Um eine Mauer emporzuklettern, könnt ihr eine Kiste herbeizaubern und draufspringen. Oder ihr verpasst eurer Spielfigur Maxwell Flügel. Oder ihr reitet auf einem Flugsaurer!

Klassisches Spielprinzip

Nach einem Nachfolger für DS kommt das sympathische Knobelspiel als **Scribblenauts Unlimited** nun bald auch für Wii U – eine 3DS-Version wird es ebenfalls geben. Die Wii-U-Fassung konnten wir bereits anspielen und wir fanden, dass das Spielprinzip auf dem großen Bildschirm gleich viel besser funktioniert. Ihr seht mehr von der Spielwelt, müsst weniger hin- und herscrollen und die Text-Eingabe via Touch-Tastatur auf dem Gamepad ist weitaus bequemer als beim Handheld. Doch auch das eigentliche Spiel macht einiges neu und anders. So gibt es bei **Unlimited** eine Art offene Spielwelt – also verschiedene miteinander verbundene 2D-Areale. Die Oberwelt erinnert stark an **Super Mario World** und in den Levels gibt es meist mehrere Bereiche. Von den Straßen einer Stadt könnt ihr etwa in eine Feuerwache spazieren und dort nach Aufgaben suchen. Überall wimmelt es von Figuren und viele von ihnen haben Aufträge für Maxwell; die Erfüllung der Aufträge wird mit Sternen belohnt.

Röntgen-Blick per Wii U GamePad

Wenn ihr euch nicht sicher seid, wo euer nächster Auftrag wartet,

Bunte Truppe: Vom Yeti bis zum Waldgeist könnt ihr alle möglichen lebendigen Kreaturen erschaffen. Das Schwierigste dabei ist, sich welche auszudenken.

Skurril: Auch wenn der Panzer nicht gerade in diese Fantasy-Welt passt, so funktioniert er doch wunderbar als euer „tapferes Ross“. Kreative Ideen sind im Spiel Trumpf!

GEHT NICHT? GIBT'S NICHT!

Wenn das Spiel euer Wunsch-Objekt nicht kennt, ist das kein Grund zum Verzagen. Baut es einfach selbst – mit dem mächtigen Editor!

Im Editor könnt ihr jedes Grund-Objekt aus dem riesigen Wörterbuch des Spiels auswählen und dann in allen erdenklichen Details verändern. Hier im Beispiel seht ihr, wie ein Drache zur Baum-Kreatur umgebaut wird. Und ihr seht: Selbst einzelne Teile der Kreatur lassen sich anpassen. Wenn ihr wollt, könnt ihr sogar Farben und Texturen, das Gewicht sowie besondere Eigenschaften festlegen. Ist euer Objekt brennbar? Wie schwer ist es? Kann es schwimmen, fliegen, kämpfen? Jede noch so alberne Idee ist erlaubt!

Umgebaut: Diesen grünen Drachen bauen wir zum Baum-Ungeheuer um. Mit dem Editor kein Problem!

Euer Schatz: Seht ihr den gelben Stern links über dem Typen? Genau diese Teile müsst ihr sammeln. Das ist teilweise supersimpel, teils mit etwas Mühe verbunden.

Aufgesattelt: Wie ihr seht, gibt es zahlreiche Objekte und Kreaturen, auf denen jeder – natürlich auch eure Spielfigur Maxwell – reiten kann.

könnt ihr eine Info-Sicht anschalten, die das Bild umfärbt und alle Personen, die Arbeit für euch haben, golden hervorhebt. Alternativ könnt ihr auch das Wii U GamePad auf den Fernseher richten und dessen Bildschirm als Röntgen-Fenster in die Spielwelt nutzen. Weitere coole Funktionen: Wenn ihr beispielsweise ein grünes Mini-Nilpferd herbeigezaubert habt, kann es von einem Mitspieler per Wii Remote gesteuert werden. Und auch der mächtige Editor klingt vielversprechend. Mit ihm könnt ihr alle erdenklichen Lebewesen und Gegenstände erschaffen und ihre Eigenschaften anpassen – inklusive zahlreicher optischer Gestaltungsmöglichkeiten. Der Clou: Ins Spiel ist eine Tauschbörse integriert, über die ihr euch mit den besten User-Erfindungen versorgen könnt.

Probieren geht über Studieren

Der reine Spielverlauf ist klassisch **Scribblenauts**: Ihr seht Leute mit offensichtlichen Problemen und helft ihnen. Ein Patient auf einem Krankenbett braucht „Medizin" oder „Pflaster". Allerdings könnt ihr auch euer Glück mit Begriffen wie „Heiltrank" oder „Zauberer" versuchen. Das macht den Reiz am Spiel aus: Wie löse ich das Problem auf möglichst ulkige Weise? Einige Bewohner der Spielwelt haben gar komplexe Missionen für euch. Dann müsst ihr etwa mehrere Patienten nacheinander versorgen. Insgesamt bleibt's aber recht seicht. Aber so verhält es sich schon immer mit **Scribblenauts**: Wirklich knifflig oder besonders gut erzählt war die Serie nie. Sie ist aber ein perfektes Spielzeug. Denkt euch einen Gegenstand aus – egal wie albern oder unsinnig. Tippt ihn ein und schaut, was passiert. Ein giftiges Riesen-Schnabeltier? Ein glitzernder, rosafarbener Busch? Ein schwebender Kuchen? Ein radioaktiver Geist? Alles ist möglich! Und dank der Hardwarepower der Wii U gibt es endlich kein Item-Budget mehr wie in den DS-Spielen zuvor. Ihr könnt also so viele Gegenstände herbeizaubern, wie ihr wollt. Einzig das immer turbulentere Chaos auf dem Bildschirm setzt euren Ideen Grenzen. ■

Überraschung: Hier seht ihr nur einen kleinen Ausblick auf die im Spiel versteckten Nintendo-Charaktere. Ein gewisser Sanitärfachmann soll auch noch dabei sein.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Ein toller Videospiel-Spielplatz"

Für mich ist **Scribblenauts** ein ganz toller Spielplatz – immer schon! Ich habe noch kein einziges der Spiele ganz durchgezockt, denn das Experimentieren mit den selbst erdachten Gegenständen allein reicht mir. Hier liegt ganz klar die Stärke des Spiels, auch wenn diese Mechanik natürlich ihre Grenzen hat. So interagieren die einzelnen Lebewesen und Objekte nur auf sehr simple Art und Weise miteinander. Aber dafür ist es immer wieder erstaunlich, wie viele Begriffe vom Spiel erkannt werden und wie putzig die Ergebnisse aussehen. Ich freue mich darauf, das alles bald auf dem großen Bildschirm zu erleben!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Codemasters | **Hersteller:** Codemasters | **Termin:** 1. März 2013

SCREEN-INFO
Die Bilder haben wir mit der PS3-Version des Spiels gemacht. Auf Wii U sollte das Spiel genauso aussehen.

F1 RACE STARS

Text | Sebastian Stange

Die Rennspiel-Profis bei Codemasters versuchen sich an einem Fun-Racer! Droht hier ernste Konkurrenz für Mario Kart?

Die Wii U ist erschienen, doch von einem neuen **Mario Kart** ist weit und breit noch keine Spur zu sehen. Kein Wunder, dass die Konkurrenz nun möglichst schnell die Lücke im Fun-Racer-Genre schließen will. Nachdem sich Sega mit **Sonic & All Stars Racing Transformed** hierbei bereits die Poleposition gesichert hat, setzt Codemasters ab März zur Aufholjagd an. Die Rennspielprofis servieren euch mit **F1 Race Stars** einen durchaus bemerkenswerten Titel. Spielerisch und optisch ist er ganz klar ein spaßiger Fun-Racer, doch dank der offiziellen Formel-1-Lizenz gibt es einige Besonderheiten.

Aufholjagd: Hier sausen wir auf dem siebten Platz der Konkurrenz hinterher. Im Windschatten sammeln wir jedoch ordentlich Boost.

Ein klassischer Fun-Racer

Knuffige Comic-Optik, Spielwelten im Zeichentrick-Look sowie Rennfahrer mit übergroßen Köpfen: Grafisch macht **F1 Race Stars** sofort klar, welche Sorte Rennspiel euch erwartet. Dennoch sind alle zwölf Teams und 24 Fahrer der 2012er-Saison im Spiel enthalten. So ganz verstehen wir den Aufwand aber nicht, schließlich seht ihr von jedem Fahrer meist nur die Rückseite seines Helms. Immerhin: Jeder Rennstall bringt einen besonderen Bonus mit, der sich auf verschiedene Spielelemente auswirkt. McLaren-Piloten können etwa aufgesammelte Items tauschen, Ferrari-Fahrer können Lenkraketen auch nach hinten abfeuern und die zwei Red-Bull-Raser bekommen im Windschatten anderer Flitzer deutlich mehr Boost als alle anderen im Fahrerfeld.

Eine Extradosis Formel 1

Die Strecken sind allesamt an echte F1-Kurse angelehnt und wirken durchweg einfallsreich. So gibt es waghalsige Steilkurven, geheime Abkürzungen und regionale Besonderheiten. In Italien werdet ihr etwa von römischen Soldaten behindert und in Abu Dhabi kann es zu Sandstürmen kommen. Schön: An manchen Stellen erkennt man den Originalkurs prima wieder – besonders bei der Monaco-Strecke. Weniger schön: Mit mageren elf Kursen bildet das Spiel gerade mal die Hälfte der 2012er-F1-Kurse ab. Toll finden wir aber, dass das Spiel ganz klar auf Spaß mit Freunden ausgelegt ist. So könnt ihr beispielsweise auch den Karriere-Modus – in anderen Spielen meist nur als Solo-Modus spiel-

DREISTE KOPIE ODER ZUFÄLLIGE ÄHNLICHKEIT?

Beim heiteren Rasen mit der PS3-Version von F1 Race Stars sind uns einige Streckenabschnitte ziemlich bekannt vorgekommen. Was meint ihr? Hat Codemasters hier dreist geklaut? Oder ist das nur Zufall? Macht euch doch einfach selbst ein Bild. Wir haben da einige Beispiele vorbereitet …

Oben seht ihr Toads Fabrik aus **Mario Kart Wii**, unten eine Hafenpassage aus **F1 Race Stars**. In beiden Fällen schwingen Teile der Strecke frei beweglich an Kränen. Na so ein Zufall!

Den Kugelwilli aus **Mario Kart** (oben) kennt jedes Kind – und anscheinend auch das Codemasters-Entwicklerteam. Es baute das Power-up als „Flaschen-Rakete“ praktisch 1:1 nach.

Auch bei ganz normalen Abschnitten wie diesem Unterwasser-Tunnel fallen starke Ähnlichkeiten auf. Oben das **Mario Kart**-Original, unten die Fälsch… ähm … eine sehr ähnliche Szene in **F1 Race Stars**.

bar – im Splitscreen mit bis zu drei Freunden gemeinsam bezwingen.

Immer sauber um die Kurve!

Bei der eigentlichen Renn-Action wagt Codemasters keine großen Experimente und serviert euch klassische Fun-Racer-Kost: Es gibt einen Start-Boost, jede Menge Power-ups und Glück gehört genauso zum Spiel wie Können. Es gibt allerdings einige eigenwillige Mechaniken, etwa die KERS-Zonen, von denen es stets mehrere pro Strecke gibt. In den leuchtenden Streckenabschnitten müsst ihr dreimal das Gaspedal durchdrücken, um einen Super-Turbo zu zünden. Dann wäre da noch das Pace-Car, das ähnlich wie der blaue Panzer in **Mario Kart** funktioniert. Es setzt sich vor das Fahrerfeld und bremst die anderen aus – so haben auch abgeschlagene Piloten eine Chance aufzuholen. Nicht nur da mussten wir übrigens an Nintendos Vorbild denken. Im Extrakasten zeigen wir euch weitere Beispiele für auffällige Parallelen zwischen beiden Spielen. Doch einen ganz krassen Unterschied gibt es zwischen **F1 Race Stars** und **Mario Kart**: In Codemasters Fun-Racer gibt es keine Drift-Funktion. Ihr müsst in Kurven also präzise bremsen und den Scheitelpunkt sauber durchfahren. Und das fühlt sich auch nach vielen Runden einfach nur seltsam an. Insgesamt dürfte uns das nicht den Spaß an der heiteren Raserei verderben, doch irgendwo geht dadurch auch ein wenig Spieltiefe verloren. ■

Regenrunde: Die Strecken sind hübsch gestaltet und erinnern immer wieder mal angenehm an die realen Vorbilder, wie hier das Nachtrennen in Singapur.

Taktisch: Bei den Nachtank-Rennen müsst ihr abwägen, wann und wie viel ihr tankt. Ein voller Tank macht euren Boliden nämlich langsamer als ein beinahe leerer.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Solider Fun-Racer mit eigenwilligen Ideen“

Ich finde es witzig, wie Codemasters hier F1-Elemente mit denen eines Fun-Racers verbindet. Das Pace-Car als Power-up? Offizielle Fahrer und Teams sowie „echte“ Kurse? Spaßig! Doch dann kommt die Sache mit dem fehlenden Drift-System. Irgendwie erwarte ich bei einem Fun-Racer halt, dass ich um die Kurve schlittern kann. Nun ist es natürlich ein berechtigter Einwurf, wenn ihr sagt: „Aber Sebastian, bei der Formel 1 geht es nur um puren Grip. Da wird halt nicht gedriftet. Nie!“ Stimmt schon. Aber dennoch will es mir einfach nicht so viel Spaß machen, vor einer Kurve sauber zu bremsen, anstatt volle Pulle durchzuheizen. Hach … hieran werden sich einfach die Geister scheiden. Abgesehen davon scheint der Titel ganz ordentlich zu werden!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

3D olé: In den hübsch gemachten Zwischensequenzen setzt der 3D-Effekt des 3DS manche Objekte ganz besonders plastisch in Szene.

SCREEN-INFO

Auf Nintendos europäischem Presse-Server existieren zurzeit noch keine Bilder zu **Fire Emblem: Awakening**. Deshalb greifen wir für diese Vorschau auf Screenshots aus einem offiziellen, aktuellen Trailer des Spiels zurück, sie geben die Grafik realistisch wieder.

Genre: Strategie | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** April 2013

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Text | Lukas Schmid

Im April 2013, exakt ein Jahr nach dem Release in Japan, kommen auch europäische Spieler in den Genuss des neuen Fire-Emblem-Ablegers.

Der 3DS quillt nicht gerade über vor guten Strategie-Spielen. Während ein neuer Ableger der **Advance Wars**-Reihe noch auf sich warten lässt, kommt mit **Awakening** aber der erste Ableger der mindestens ebenso beliebten **Fire Emblem**-Serie für den Nintendo-Handheld heraus. Bei dem letzten, im Jahr 2010 für den Nintendo DS erschienenen **Fire Emblem**-Titel handelte es sich um das Remake eines Super-Nintendo-Spiels, das aber nicht außerhalb Japans erschien. Doch nun wird ein waschechter neuer Ableger der Serie veröffentlicht und diesmal kommen auch Europäer und Amerikaner in den Genuss, ihn zu spielen.

Interessante Story

Anders als in Nintendo-Serien wie **Super Mario** oder **Donkey Kong** haben die Entwickler bei **Fire Emblem** schon immer einen stärkeren Fokus auf eine spannende sowie auf eine über alle **Fire Emblem**-Spiele reichende, zusammenhängende Geschichte gerichtet. Auch **Awakening** wird, wie es bisher scheint, mit einigen Handlungswendungen aufwarten. Euer Protagonist ist der junge Chrom, Prinz von Ylisse, der sich mit einigen unerwarteten Entwicklungen im benachbarten Königreich konfrontiert sieht. So streifen plötzlich untote Soldaten durch das Land und alles deutet darauf hin, dass eine Art Seuche für die Existenz der gruseligen Gesellen verantwortlich ist. Besorgt um die Sicherheit seiner Heimat, macht sich Chrom gemeinsam mit seinen Freunden, etwa seiner Schwester Lissa oder der Ritterin Sully, sowie seiner Armee auf, um herauszufinden, was hinter den seltsamen Vorkommnissen steckt. Zudem muss er sich mit einem mysteriösen Mann auseinandersetzen, der behauptet, der legendäre Held Marth zu sein. **Fire Emblem**-Fans sowie **Super Smash Bros. Melee**-Spielern dürfte dieser Name freilich ausgesprochen bekannt vorkommen. Marth gilt als einer der beliebtesten **Fire Emblem**-Protagonisten und hatte im GameCube-Prügler einen Auftritt als Kämpfer.

Viele Figuren-Klassen

Wie im GameBoy-Advance-Spiel **Fire Emblem: The Sacred Stones**

Ansichtssache: Im recht übersichtlichen Menü wählt ihr eure Taktik aus, entscheidet, wie ihr weiter vorgehen wollt, und greift euren Feind an.

Dieser Angriff wird dann in einer hübsch gemachten Sequenz dargestellt. Wer sich irgendwann daran sattgesehen hat, kann diese Filmchen auch überspringen.

Gruselig: Eine seltsame Seuche breitet sich im Königreich eures Protagonisten aus. Im Laufe der Handlung des Spiels erfahrt ihr mehr über ihren Ursprung.

bietet **Awakening** eine frei bereisbare Oberwelt. Auf dieser gelangt ihr nicht nur zu neuen Gebieten und neuen Missionen, sondern könnt auch Shops besuchen, um neue Ausrüstung zu kaufen und damit euren Status zu verbessern. Das klassische Strategie-RPG-Gameplay bleibt in seinen Grundzügen unangetastet: Grob vereinfacht funktionieren die Kämpfe auf den kachelförmigen Schlachtfeldern nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Auf diesem Raster platziert ihr strategisch eure Soldaten, die in viele verschiedene Klassen eingeteilt sind. So könnt ihr etwa Priester, Magier, Schwertmeister, Diebe, Assassinen und zahlreiche andere Helfer in die Schlacht ziehen lassen. Jedem kommt dabei eine besondere Aufgabe zu. So vertragen manche Klassen besonders viel Schaden, können dafür aber keinerlei Magie wirken. Andere können eure Truppen heilen, sind aber dafür feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert. Auch einige neue Klassen, etwa der Dunkle Ritter oder der Kampfmönch, haben es in das Spiel geschafft. Zusätzlich stehen eurer Hauptfigur eine Reihe von frei wählbaren Fähigkeiten zu Verfügung, die sie im Kampf einsetzen kann. Neben dem Helden Chrom dürft ihr zudem einen weiteren Protagonisten selbst erstellen, der euch im Kampf zur Seite steht. Die Mischung aus Altbekanntem und neuen Ideen wirkt auf jeden Fall gelungen.

Ein teurer Spaß?

Das klassische Gameplay ist über jeden Zweifel erhaben. Auch die Präsentation, die bei den technisch vergleichbaren GameCube- und Wii-Spielen **Fire Emblem: Path of Radiance** und **Fire Emblem: Radiant Dawn** von vielen Fans als etwas billig empfunden wurde, macht einen großen Sprung nach vorne. Die hübschen 3D-Videos sind sehr gut choreographiert und die Figuren sind in den Dialog-Sequenzen sehr detailliert gezeichnet. Wir hätten uns jedoch ein wenig mehr Sprachausgabe gewünscht: So wie es aussieht, werden nämlich nur die Texte in den Videos auch vertont sein. Etwas skeptisch sind wir bezüglich der Entscheidung, Spieler durch Bezahl-DLCs doppelt Geld aus der Tasche ziehen zu wollen. In Japan, wo das Spiel schon erschienen ist, beschränken sich die Zusatzinhalte nämlich auf downloadbare Missionen und Kämpfer aus älteren **Fire Emblem**-Teilen. Bei uns wird dies wohl nicht anders sein. Es wäre schön gewesen, wenn die Entwickler auch einige neue, exklusive Inhalte bereitgestellt hätten. Immerhin sollen einige der Inhalte aber auch gratis zum Download bereitstehen. ■

Emanzipation: Manche der Frauenfiguren sind – wie in japanischen Spielen üblich – nicht gerade Vorreiterinnen der Frauenbewegung.

Schmiedekunst: In diesem Menü könnt ihr eure Waffen und Ausrüstung verbessern. Auf diese Weise verschafft ihr euch in den Schlachten einen oft wichtigen Vorteil.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Ein weiterer gelungener Fire-Emblem-Ableger“

Obwohl die **Fire Emblem**-Reihe hinsichtlich der verkauften Einheiten neben **Mario**, **Zelda** und Co. kein Land gewinnen kann, erscheint regelmäßig circa alle zwei Jahre ein neuer Ableger der Serie. Und das ist gut so, denn auch **Awakening** verspricht, wie die Vorgänger, ein Strategie-RPG allererster Güte zu werden. Zudem machen die gute Präsentation und die neuen Spielelemente definitiv Lust auf mehr.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die hier gezeigten Screenshots zeigen die Grafik des Titels genau so, wie sie auf dem 3DS auch aussieht – nur halt in 2D!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Spike Chunsoft | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23.11.2012 (Japan)

POKéMON MYSTERY DUNGEON

Text | Max Drews

Mit einem neuen Teil der Mystery-Dungeon-Reihe erscheint nun das nächste Spin-off der beliebten Taschenmonster auf Nintendos 3D-Handheld.

Wer als **Pokémon**-Fan den Begriff „Mystery Dungeon“ hört, denkt oftmals an eine liebevolle Umsetzung, eine tolle Story und die zuweilen bockschweren Dungeons, die den Spielern gerade im späteren Verlauf der Spiele das Leben schwer machen. Nach **Pokémon Mystery Dungeon – Team Rot** und **Team Blau** und **Pokémon Mystery Dungeon – Erkundungsteam Zeit, Dunkelheit** und **Himmel** erschien in Japan bereits im November 2012 der neue Teil, erstmals für Nintendo 3DS. **Pokémon Mystery Dungeon: Magnagate to Mugendai Meikyū** heißt dieses Spiel – übersetzt bedeutet der Namenszusatz so viel wie „Magnator und das unendliche Labyrinth“. Aber was kann man davon erwarten und kommt das Spiel zu uns?

Mehr oder weniger nützliche neue Features

Selbstverständlich wurde das Spiel optisch an die Möglichkeiten des 3DS angepasst. So sind die Figuren jetzt keine flachen Sprites mehr, sondern werden polygonal dargestellt. Die Modelle wurden schön gestaltet und besitzen auch mehr als nur einen Gesichtsausdruck, was dem Spiel einen besonderen Charme verleiht. Auch die Dungeons wurden aufwendiger modelliert, was leider mitunter die Übersicht einschränkt und das Abschätzen von Entfernungen zu den nächsten Gegnern erschwert – zur Not habt ihr aber natürlich auch hier wieder die bekannte Ebenenkarte zur Verfügung, die euch bei der Orientierung hilft.
Eine weitere große Neuerung sind die sogenannten Magnatore, die bereits im Titel Erwähnung finden. Auch ihr habt sicher das ein oder andere Magnator in eurem Zimmer – denn als Magnator gilt alles, was kreisförmig ist! Sobald ihr euch dazu entscheidet, ein Magnator zu betreten, schaltet euer 3DS seine hinteren

Morgenstund' hat Gold im Mund: Natürlich braucht ein Erkunderteam ein Dach über dem Kopf und viel Schlaf, wenn es erfolgreich sein will!

Kreisrundes Portal: So sieht ein Magnagate aus, kurz nachdem es in der Außenwelt aktiviert wurde. Milza wird sich jeden Moment hineinstürzen!

Übung macht den Meister: Sind die Gegner in einem Dungeon zu stark, ist das kein großes Problem, ihr müsst euch aber auf einige Trainingseinheiten im Dojo einstellen!

Traditionell: Der Spielbeginn ist dem der Vorgänger sehr ähnlich: Wieder werdet ihr als Mensch in ein Pokémon, hier Pikachu, verwandelt und fliegt in die Pokémon-Welt.

Kameras ein und lässt euch einen beliebigen runden Gegenstand abfilmen. Kaum ist das geschehen, blinkt das Magnator und eure Spielfigur wird hineingezogen. Hinter dem Tor verbirgt sich nichts anderes als ein zufälliger Dungeon – nicht mehr, nicht weniger. Unserer Einschätzung nach sind die Magnatore eine nette Spielerei, um ein paar Features des 3DS einzubinden, allerdings keine Erfindung, von der man noch in Jahren berichten wird.

Insgesamt nur knapp 150 Taschenmonster!

Ansonsten bleibt vieles beim Alten: Die Story scheint nach wie vor mitreißend sein, wenn auch nicht ganz so gut wie in den Vorgängern. Die Musik – von vielen Fans ebenfalls als großer Pluspunkt der früheren Spiele angesehen – überzeugt ebenfalls wieder. Auch am grundlegenden Spielprinzip, dem rundenbasierten Erforschen der Dungeons, ändert sich nichts, Starter-Pokémon wird es natürlich ebenso wieder geben. Dieses Mal stehen allerdings lediglich fünf Pokémon – Pikachu, Serpifeu, Floink, Ottaro und Milza – zur Wahl, statt wie zuvor über fünfzehn. Dieser Trend setzt sich auch in weiteren Teilen des Spiels fort: Waren früher stets alle Pokémon aus allen Generationen im Spiel enthalten, die bei Erscheinen eines neuen Teils bekannt waren, beschränkt sich **Magnagate to Mugendai Meikyū** allem Anschein nach auf lediglich kaum mehr als 140 Taschenmonster – hauptsächlich aus der fünften Generation. Das dürfte bei vielen Fans zu Recht auf Unverständnis stoßen. Außerdem bietet Nintendo in Japan für das Spiel zusätzliche Dungeons zum Download an, für die man echtes Geld bezahlen muss. Ein Release für Europa oder die USA ist zwar noch nicht angekündigt, allerdings stehen die Chancen besser als bei den drei Ablegern für Wii Ware, die – vermutlich aufgrund ihrer schlechten Qualität zu Recht – niemals außerhalb Japans erschienen. Es bleibt zu hoffen, dass **Magnagate to Mugendai Meikyū** sich eher an den DS-Teilen orientiert und nicht nur für den schnellen Yen im japanischen Weihnachtsgeschäft herhalten musste. ■

Cleverness ist gefragt: Mitten im Dungeon kommt es auf strategisches Geschick an: Welche Attacke soll ich einsetzen? Oder ist Flucht in dieser Situation vielleicht sogar besser?

Story auf Japanisch: Eigentlich sollte sich Ottaro in der Eiswelt heimisch fühlen, doch irgendetwas scheint ihm Unbehagen zu bereiten. Was das wohl sein mag?

MEINUNG ● MAX DREWS

„Die Reihe steht für Qualität – auch noch nach diesem Spiel?“

Der neue **Mystery Dungeon**-Teil kann beides werden: entweder ein großer Hit mit tollem Soundtrack, guter Story und vielen Extras auch nach der Hauptgeschichte oder eine Mogelpackung, die zwar toll aussieht, die Fans damit aber lediglich zum Kauf verleiten möchte. Da die vorigen Teile der Serie überwiegend gut waren, bin ich noch recht zuversichtlich – es sollte nur nicht so weit kommen, dass man wie im Pokédex für iOS zusätzlich für Taschenmonster aus früheren Generationen Geld bezahlen muss. So dreist wird die Pokémon Company aber nicht sein, weswegen ich mich doch auf eine hoffentlich baldige Ankündigung für Deutschland freue.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Teuflisch: Dr. Kawashimas rotes Alter Ego wacht wie sein etwas netterer Gegenpart während der Rätsel-Aufgaben über euch.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Server. Wie aufgrund der Simplizität der grafischen Aufmachung des Titels kaum anders zu erwarten ist, geben sie die Spielgrafik unverändert wieder.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 08. März 2013

DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING KÖNNEN SIE KONZENTRIERT BLEIBEN?

Text | Lukas Schmid

Unter Aufsicht eines Teufelshörner tragenden, schwebenden Kopfes löst ihr in diesem Spiel Denkaufgaben. Müssen wir noch mehr dazu sagen?

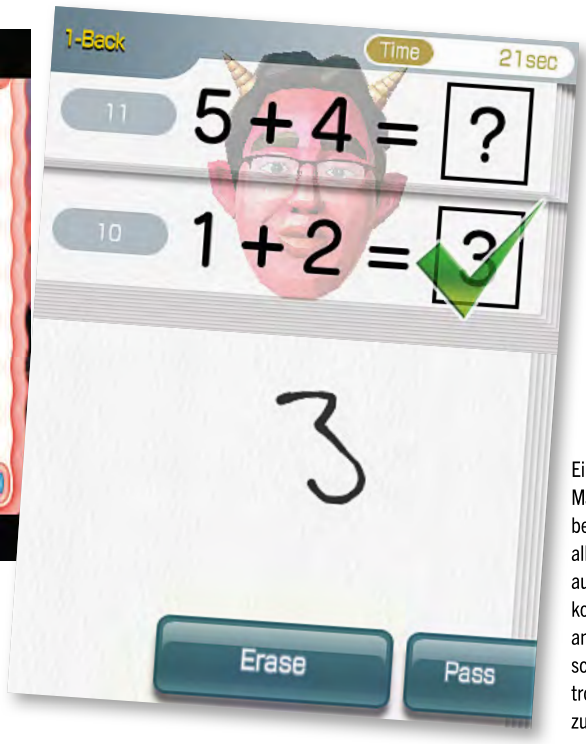
Wer hätte damit gerechnet, dass sich die **Dr. Kawashima**-Serie, die 2005 in Japan auf dem Nintendo DS ihren Anfang nahm, zu einem derartigen Hit entwickeln würde? Weder die Präsentation noch die generelle Spielidee deuteten auf diesen Erfolg hin. Die Spiele basieren auf der Arbeit des japanischen Neurowissenschaftlers Dr. Ryuta Kawashima, die sich hauptsächlich mit der Funktionsweise des menschlichen Gehirns sowie möglichen Wegen, die Denkprozesse positiv zu beeinflussen, auseinandersetzt. In den Ablegern der Serie meistert ihr dementsprechend zahlreiche Denkherausforderungen, etwa einfache Rechenaufgaben oder anspruchsvolle Sudoku-Rätsel, die euch angeblich helfen sollen, die Fähigkeiten eures Gehirns zu steigern. Konsequenterweise übernimmt dabei Dr. Kawashima selbst die Aufsicht über eure Fortschritte – in Form eines schwebenden Kopfes, der eure Erfolge und Niederlagen kommentiert.

Alltagsstress: In der hübsch gemachten Einleitung klärt euch Dr. Kawashima über Alltagsprobleme auf, die die Konzentration stören.

Train your brain!

Der neueste Teil der Serie mit dem Titel **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging: Können Sie konzentriert bleiben?** richtet sein Augenmerk verstärkt darauf, die Konzentrations- und die Erinnerungsfähigkeit eures Gehirns zu fördern. Erklärt wird dies im Spiel anschaulich anhand eines Tutorial-Videos, in dem auf die Gefahren der Reizüberflutung durch Smartphones, Computer und andere Medien hingewiesen wird. Das Spiel will euch also an die Hand nehmen und euch beibringen, auch einmal abzuschalten und zum Beispiel beim Warten auf das Essen im Restaurant nicht zwanghaft auf eurem Handy herumzuspielen. Passend dazu ist das erklärte Ziel von **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** nicht, dass Spieler mehrere Stunden am Stück auf ihrem 3DS Aufgaben lösen.

Ansichtssache: Anders als bei den DS-Teilen haltet ihr im neuen **Dr. Kawashima** euren Handheld nicht mehr ausschließlich im Querformat.



Einfach: Manche Aufgaben fallen nicht allzu schwer aus. Dafür kommt es darauf an, möglichst schnell und trotzdem richtig zu antworten.

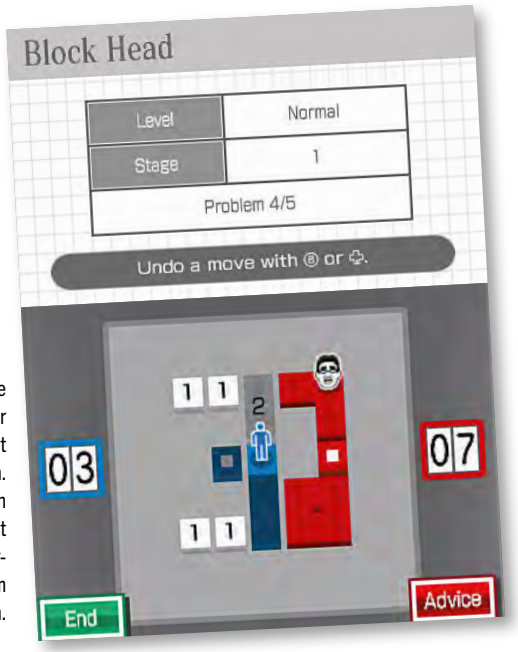
Stattdessen sind die Übungen darauf ausgelegt, dass man das Gehirn jeden Tag fünf bis fünfzehn Minuten mit den diversen Knobeleien beschäftigt. Dadurch sollen die neuronalen Prozesse im Gehirn angeregt und eure Konzentrationsfähigkeit verbessert werden. Erwartet daher auch nicht solche Rätsel, wie ihr sie aus Spielen wie jenen der **Professor Layton**-Reihe gewohnt seid. Richtige Kopfnüsse werdet ihr bei **Dr. Kawashima** nicht finden, die Auswahl an verschiedenen Aufgaben ist auch nicht sonderlich groß. Der Fokus liegt darauf, die verschiedenen Übungen, die in unterschiedliche Kategorien wie Erinnerung und Logik unterteilt sind, immer wieder zu machen, euch zu verbessern und schlussendlich euer aufgrund eurer Leistungen ermitteltes „Gehirn-Alter" immer weiter zu senken.

Der Teufelsdoktor

So weit bleibt alles beim Alten, wie versierte **Dr. Kawashima**-Spieler es seit dem ersten Teil der Serie gewohnt sind. Auch die Präsentation gibt sich simpel wie immer. Meistens bestehen die Aufgaben lediglich aus ein paar Zahlen und Linien auf weißem Hintergrund, Musik wird kaum eingesetzt und die Menüs sprühen nicht gerade vor Farbe und Details. Ein Element der gewohnten Präsentation hat jedoch eine sofort sichtbare und ausgesprochen drastische Veränderung erfahren: Der fliegende Kopf eures Mentors Dr. Kawashima kommt auf dem 3DS in satanischer Aufmachung daher: mit ungesunder, roter Gesichtsfarbe und zwei beeindruckenden Hörnern auf der Stirn. Wir vermuten, dass der Doktor dadurch den Alltagsstress, dem wir jeden Tag ausgesetzt sind, symbolisieren soll. Innerhalb der Aufgaben erfüllt Dr. Mephistopheles aber die gleiche Funktion wie sein freundliches Alter Ego und kommentiert eure Leistungen. Übrigens müssen sich Fans des gewöhnlichen Dr. Kawashima keine Sorgen machen, denn auch er kommt im Spiel vor, vorrangig allerdings sein dämonischer Bruder.

Nicht für jedermann

Wer bisher mit der **Dr. Kawashima**-Reihe nichts anfangen konnte, wird wohl auch mit dem neuesten Teil nicht glücklich werden. Die Unterschiede liegen, so wie es bisher aussieht, im Detail. Ebenso ist der Status von **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** als Spiel generell infrage zu stellen, vielmehr handelt es sich nämlich um eine unterhaltsame Lern-Software. In manchen Herausforderungen gibt es Highscores und außerdem motiviert das Ziel, ein möglichst junges Gehirn-Alter zu erreichen, zu immer besseren Leistungen. Wie von den Entwicklern geplant, werdet ihr allerdings nur bedingt Spaß haben, wenn ihr vorhabt, mehrere Stunden am Stück vor euch hin zu knobeln. **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** ist damit also am ehesten für Gelegenheitsspieler sowie solche, die einfach mal eine kleine Pause von den actionreicheren Spielen brauchen, geeignet. Genau das werden Fans aber wohl auch erwarten. ■



Simpel: Die Präsentation der Rätsel ist äußert minimalistisch. Auch in den Menüs wird mit Effekten und Farben sehr sparsam umgegangen.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Abgefahrenes Design, bewährtes Gameplay"

Die Idee, dem netten Dr. Kawashima einen teuflischen Gegenpart entgegenzustellen, ist reichlich schräg und wirkt typisch japanisch. Abgesehen von dieser Design-Entscheidung erweist sich der neue Ableger der Denkspiel-Reihe aber als wenig experimentierfreudig: Trotz eines stärkeren Fokus auf Konzentrations- und Erinnerungsaufgaben dürfen sich Fans der Vorgänger somit auf das bewährte und beliebte Gameplay freuen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii, Wii U und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat. Bei der Wii U kommt zudem der Wii-U-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel von den besonderen Features der Wii U Gebrauch macht.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller ...

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera ...

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS
Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist voller …

… Vorfreude auf Wii-U-Games des Frühjahrs. Ganz besonders sehnt er sich nach **Lego City Undercover**, auf das ihn Christoph nach seiner ausführlichen Anspielsession ganz besonders heiß gemacht hat.

… Zuversicht, dass er seine guten Vorsätze für 2013 weiterhin halten wird. Mehr Sport, eine gesündere Ernährung und als Motivation für all die Mühen endlich mal wieder aufs Surfbrett steigen – das sollte doch drin sein!

Christoph Kraus // sagt „Auf Wiedersehen" …

… zum Puzzle-Tausch: Nach einem Besuch im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier nennt Christoph endlich alle 505 Puzzleteile sein Eigen. Somit ist auch das Kirby-Puzzle komplettiert. Schon zuvor hatten ihm die Menschenmassen in den Fußgängerzonen und auf den Weihnachtsmärkten eine wahre Fülle an Miis in die StreetPass-Lobby geschwemmt.

… zum alten Jahr. 2013 verspricht **Pikmin 3**, **Luigi's Mansion 2** und hoffentlich erste Spielszenen aus dem neuen Wii-U-**Zelda**!

Sebastian Stange // hofft …

… dass ihr ein frohes Fest hattet! War Weihnachten schön? Gab es tolle Geschenke, vielleicht sogar neue Spiele oder Konsolen? Habt ihr den Rutsch ins neue Jahr gut überstanden? Ich hoffe doch!

… dass 2013 gut läuft. Dieses Jahr muss Nintendo mit richtig guten Spielen nachlegen. Mit 3DS und Wii U ist die neue Hardware draußen, nun brauchen wir Zock-Nachschub, und zwar möglichst hochkarätigen! Obendrein hoffe ich auf mehr neue Spielideen und weniger Remakes.

Uwe Hönig // wundert …

… sich über miese Wii-U-Spiele. Im Zeitraum nach dem Konsolenstart erscheinen auf der Wii U zwar stetig neue Games, die aber leider fast alle nur mittelmäßige Qualität zu bieten haben. Eigentlich traurig, wenn man bedenkt, wie dringend ein neu veröffentlichtes Konsolensystem frische Top-Hits und Spieleknaller benötigt.

… sich über Casios coole Synthesizer. Nach 20 Jahren Markt-Abstinenz hat Casio zwei neue Synthesizer gebaut. Bei einem der Modelle konnte Uwe nicht widerstehen!

Matthias Schöffel // hat …

… die Wii U bislang noch nicht ausprobiert. Warum das? Ganz einfach – in den Wochen vor Weihnachten war die Redaktionskonsole ununterbrochen im Dauereinsatz – seit Matthias wieder aus dem Urlaub zurück ist, widerfährt ihm dasselbe Schicksal und er ist durchgehend am Schuften.

… musikalische Meisterwerke wiederentdeckt. Die ruhigen Stunden in der Freizeit hat Matthias mit dem Hören lauter Rockhits verbracht, allem voran hat es ihm das Album **Blues for the Red Sun** von Kyuss angetan.

David Mola // arbeitet …

… auch zwischen den Jahren fleißig, damit ihr diese Ausgabe pünktlich in Händen halten könnt. Ist das was?

… nebenher parallel an seiner Karriere als Fußball-Manager im **FM 13** (PC) und an der erneuten Rettung des Königreichs Ferelden in **Dragon Age: Origins** (PC). Der neue PC schwitzt, denn: Wie versprochen steht noch keine WiiU im Wohnzimmer und das wird sich frühestens mit dem Release von **Monster Hunter 3 Ultimate** ändern. Das wird nämlich super!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… hat die freien Weihnachtstage dazu genutzt, um viel Zeit mit der Wii U zu verbringen. Selbstverständlich hat er an den Feiertagen auch viel Süßkram und Leckereien gefuttert – und so seine Energieleiste für kommende Wii-U-Abenteuer wieder aufgefüllt. Wie wär's denn zum Beispiel mit einem neuen **Zelda**, Herr Iwata?

THOMAS PETER

… Nach drei Monaten Praktikum macht sich Thomas nun wieder auf Richtung Düsseldorf. Es war eine schöne Zeit mit euch, liebe Kollegen und Leser. Vielleicht sieht man sich ja irgendwann mal wieder. Das mit dem Kino hat übrigens doch noch geklappt: **Ralph reicht's** im Cinecitta Nürnberg. Fehlt nur noch **Der Hobbit** …

MAX DREWS

… freute sich darauf, neben der Wii U auch **Professor Layton und die Maske der Wunder** über Weihnachten spielen zu können – das hatte er sich extra für die gemütliche Zeit des Jahres aufgehoben, um auch in der richtigen Atmosphäre rätseln zu können! Zum Erscheinen dieser N-ZONE-Ausgabe hat er den Titel allerdings vermutlich bereits gelöst.

SEBASTIAN ZELADA

… ist endlich auf der Zielgeraden. In wenigen Monaten wird unser freier Mitarbeiter Sebastian sein Journalismus-Studium beenden. Bis dahin heißt es für den Armen noch fleißig büffeln, doch immerhin ist ein Ende der Streberei und der durchgelernten Nächte in Sicht. Als Ausgleich dazu freut er sich schon auf viele N-ZONE-Artikel.

LUKAS SCHMID

… genießt.
Im neuen Jahr geht es wieder mit Uni und fleißigem Schreiben für die N-ZONE weiter. Während der Weihnachtsfeiertage stehen aber erst einmal Familienbesuche, ruhige, friedliche Abende und entspannendes Videospielen mit seiner neu angeschafften Wii U an. So lässt sich's einfach gut leben!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	CABELA'S DANGEROUS … (Wii U)	CRIMSON SHROUD (3DS)	CHRIMSON SHROUD (3DS)	CRIMSON SHROUD (3DS)
FLOP-TITEL	FAMILY PARTY: 30 … (Wii U)	FUNKY BARN (Wii U)	10: OMNIVERSE (Wii U)	007 LEGENDS (WII U)

007: LEGENDS (Wii U)

∅ WERTUNG: 6,25
Test S. 54

Die Idee klingt gut – ein Best of von Bond mit den schärfsten Sprüchen, der krassesten Action und den schönsten Effekten –, doch die Umsetzung ist halbgar: Herausgekommen ist ein 08/15-Shooter. **7**

Ein Mix aus den besten **Bond**-Filmen? Ganz clever. Doch warum spielt Daniel Craig auch bei den Klassiker-Missionen die Hauptrolle? Und warum wirkt der Shooter durchweg so mittelmäßig? Bah! **6**

Als **Bond**-Fan kann ich mit den meisten Schwächen von **Legends** leben, allerdings habe ich mir im Vorfeld mehr von dem Spiel erwartet. An die Qualität früherer **Bond**-Games kommt **Legends** leider nicht heran. **7**

Der **007 Legends**-Entwickler hat im Dezember 2012 Insolvenz angemeldet und offenbar beeinflusste das drohende Unheil auch die Produktion des Spiels! Ich steh auf **Bond**-Games, aber nicht auf dieses … **5**

HÜTER DES LICHTS (Wii U)

∅ WERTUNG: 6,0
Test S. 56

Und noch eine Filmumsetzung! Doch anders als bei **007 Legends** hatte ich bei diesem Wii-U-Klamauk überhaupt nichts erwartet – und wurde somit auch nicht enttäuscht. Aber das ist freilich kein Lob. **5**

Ich bin ja ganz froh. Bei einem Spiel zum Film erwarte ich stets das Schlimmste. Der Titel geht aber voll in Ordnung. Erwartet hier kein Gaming-Highlight, sondern solide Standardkost. **7**

Wie nicht anders erwartet, ist das Spiel zum neuen Animationsstreifen eine typische Filmumsetzung, die sich keine groben Schnitzer erlaubt, aber für mich auch keine echten Highlights zu bieten hat. **6**

Der Spielablauf macht auf mich einen eher nervigen Eindruck, denn viel Abwechslung wird hier nicht geboten. Junge Fans des Films dürften dennoch Spaß haben, vor allem im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern. **6**

FUNKY BARN (Wii U)

∅ WERTUNG: 5,0
Test S. 58

Was soll man von einem Spiel halten, dessen Verpackung eine durchgeknallte Schafsherde zeigt? Na klar: nichts. Da zocke ich lieber zum x-ten Mal **Nintendo Land**, am liebsten **Luigi's Ghost Mansion**. **4**

Nee … das Konzept des virtuellen Bauernhofs hat ja durchaus seinen Reiz, aber Grafik, Inszenierung und Spielmechanik dieses Genrevertreters lösen bei mir nur heftige Gähnattacken aus. Das ginge besser! **4**

Eine Zeit lang hatte ich mit der Farmsim meinen Spaß, doch dann war die Luft recht schnell raus. Unterm Strich bleibt ein nettes, aber zu teures Spielchen, das vor allem eine jüngere Zielgruppe anspricht. **6**

Es kommt mir so vor, als ob es diesen Monat nur mittelmäßige Games gibt – **Funky Barn** gehört leider dazu. Das Game erscheint erst witzig zu sein, der stupide Spielablauf sorgt aber kaum für Motivation. **6**

BEN 10: OMNIVERSE (Wii U)

∅ WERTUNG: 5,25
Test S. 59

Was für ein Mumpitz! **Ben 10: Omniverse** ist derart belanglos inszeniert, dass sich sogar einem Glatzkopf die Haare kräuseln würden, wenn er denn welche hätte! Das Spiel ist öde bis zum Gehtnichtmehr. **4**

Positiv: Das Actionspiel ist farbenfroh. Negativ: Das 08/15-Prügel-Gameplay langweilt bereits nach kurzer Zeit und die öde Story ist binnen Sekunden wieder vergessen. Solche Lizenz-Titel braucht kein Mensch. **5**

Für dieses Game bin ich einfach zu alt. Ich kann mit **Ben 10** nichts anfangen und auch spielerisch hat dieses – technisch eigentlich recht solide – Game nur wenig Interessantes für mich zu bieten. **6**

Das neueste Abenteuer des Zeichentrickhelden Ben 10 wurde wohl unter Zeitdruck produziert und wirkt äußerst blutleer. Höchstens eingefleischte Serien-Fans dürften kurzzeitig Spaß an dem Spiel haben. **6**

FAMILY PARTY: 30 GREAT GAMES (Wii U)

∅ WERTUNG: 4,5
Test S. 60

An halbgare Minispielsammlungen für die Wii U sollten wir uns schon mal gewöhnen. Hier ist ein ganz besonders mieser Vertreter des Genres. Selbst eine Schneeballschlacht ohne Gegner ist lustiger. **2**

Ja, haben wir gerade Ramschwochen? Noch ein überflüssiger Titel für Wii U. Dabei braucht die Konsole guten Spiele-Nachschub. Aber die Pest der mittelmäßigen Party-Games ist schwer aufzuhalten. **5**

Beim gemeinsamen Spielen mit Christoph hat mir die Minispiele-Sammlung sogar etwas Spaß gemacht – alleine hingegen konnte mich **Family Party** absolut nicht bei Laune halten. **6**

Die Krankheit der Minispiel-Sammlungen ist bereits jetzt schon auf die Wii U hinübergeschwappt. Für den Startzeitraum einer neuen Konsole wünsche ich mir fette Games und keine aufgewärmten Minispiele! **5**

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013 (Wii U)

∅ WERTUNG: 7,5
Test S. 61

Was für eine Überraschung: **Cabela's Dangerours Hunts 2013** ist das beste Wii-U-Spiel dieser Rubrik. Ich pfeife auf die sterile Grafik – Bärenjagen hat selten mehr Spaß gemacht als hier. Respekt! **8**

Nein, wirklich gut ist der Titel nicht. Aber das Spielgeschehen ist derart bescheuert und überdreht, dass der Titel doch irgendwie Spaß macht. Es ist Schrott, aber eben lustiger Schrott. Ich hab es gerne gespielt! **7**

Ich bin absolut tierlieb, aber seit Jahren gehe ich in der **Cabela's**-Reihe immer wieder auf die Jagd. Ich finde das Spiel trotz vieler Mankos einfach witzig – und letztendlich kommt ja niemand zu Schaden. **7**

Der neueste Teil der **Cabela's**-Serie gefällt mir aufgrund des kurzweiligen Spielablaufs richtig gut. Vielleicht sollte ich doch noch einen alten Plan verfolgen und endlich meinen Jagdschein machen! **8**

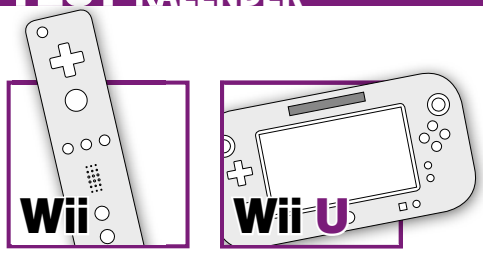
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
007: Legends	Activision	7. Dezember | 2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013	Activision	4. Dezember | 2012
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	7. Dezember | 2012
JANUAR		
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	Ubisoft	24. Januar | 2013
SiNG Party	Nintendo	18. Januar | 2013
LAUNCH-ZEITRAUM (DEZEMBER BIS MÄRZ)		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar | 2013
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	März | 2013
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Game & Wario	Nintendo	Launch-Zeitraum
Lego City: Undercover	Warner Interactive	Launch-Zeitraum
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
NBA 2K13	2K Sports	11. Februar | 2013
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Launch-Zeitraum
Rayman Legends	Ubisoft	28. Februar | 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar | 2013
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	Launch-Zeitraum
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
2013		
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Tecmo Koei	2013
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	1. April | 2013
Jett Tailfin	Maximum Games	Nicht bekannt
Pikmin 3	Nintendo	2. Quartal | 2013
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2013
The Wonderful 101	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Hotel Transsilvanien	avanquest	4. Dezember | 2012
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	7. Dezember | 2012
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
JANUAR		
Secret Agent Files	S.A.D.	31. Januar I 2013
Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media	25. Januar I 2013
FEBRUAR		
Brain Training 3D	F + F Distribution	15. Februar | 2013
Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ	14. Februar I 2013
Imagine Champion Rider 3D	Ubisoft	Februar I 2013
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media	16. Februar I 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar | 2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	8. Februar | 2013
Super Black Bass 3D	Koch Media	16. Februar I 2013
Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive	22. Februar I 2013
2013		
Animal Crossing	Nintendo	2. Quartal | 2013
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Nicht bekannt
ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.	März | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	März | 2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	März | 2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	8. März | 2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	April | 2013
Hello Kitty Picnic	505 Games	März | 2013
Luigi's Mansion 2	Nintendo	März | 2013
Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software	29. März | 2013
Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.	13. März | 2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

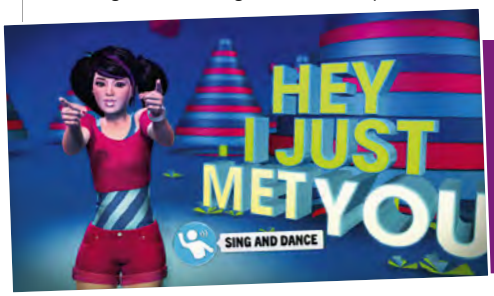
Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	11. Januar	NBA 2K13	2K Sports
	18. Januar	SiNG Party	Nintendo
Vorschau S. 38	8. Februar	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
Vorschau S. 34	12. Februar	Aliens: Colonial Marines	Sega
	28. Februar	Rayman Legends	Ubisoft

18.01. SING PARTY

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: MUSIKSPIEL

Musikspiele im Stil von **SingStar** gibt es auf der Wii ja bereits zur Genüge und auf der erst kürzlich veröffentlichten Wii U geht es offensichtlich nahtlos weiter. Bereits im Januar kommt mit **Sing Party** von Nintendo ein neuer Vertreter des Genres auf den Markt, bei dem die Vorteile des Wii U GamePads geschickt eingesetzt werden. Auf dem Bildschirm des Controllers tauchen nämlich die Texte des zu singenden Liedes auf. So könnt ihr mit dem Gesicht Richtung Publikum stehen, während ihr eure Gesangsdarbietungen zum Besten gebt – ein Riesenspaß!



08.02. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

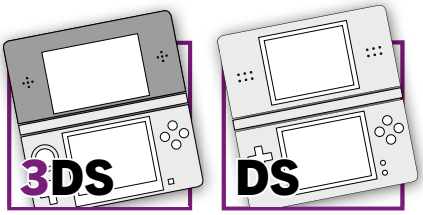
HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die bislang nur auf Mobilkonsolen verfügbare Serie rund um den Helden Maxwell erscheint mit **Scribblenauts Unlimited** endlich auch für ein Heimsystem. Wie von der Reihe gewohnt dürft ihr bei der Wii-U-Variante von **Scribblenauts** ebenfalls zahllose Objekte herbeirufen, um Rätsel im Spiel zu lösen. Dabei steht euch eine völlig neue und offene Welt zur Verfügung, die ihr nach Herzenslust erforschen könnt. Außerdem kommt sogar ein Mehrspielermodus zum Einsatz und eure coolsten selbst gestalteten Gegenstände lassen sich online mit euren Freunden austauschen. Die Hintergrundgeschichte liefert diesmal übrigens Infos zu Maxwells Eltern und seinen 41 (!) Geschwistern.

12.02. ALIENS: COLONIAL MARINES

HERSTELLER: SEGA I GENRE: ACTION

Der Ego-Shooter von Sega ist bereits seit einiger Zeit angekündigt und erscheint nun voraussichtlich im Februar für die gängigen Videospiel-Systeme. Wii-U-Fans können sich ebenfalls über eine Umsetzung des Action-Games freuen. Dank eindrucksvoller Grafik und einem Vierspieler-Koop-Modus erwartet euch atemberaubende Action mit perfekter **Aliens**-Atmosphäre.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
25. Januar	Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media
31. Januar	Secret Agent Files	S.A.D.
8. Februar	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
8. Februar	Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed	Sega
14. Februar	Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ
15. Februar	Brain Training 3D	F + F Distribution
16. Februar	Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media
16. Februar	Super Black Bass 3D	Koch Media
22. Februar	Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.
22. Februar	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.
22. Februar	Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive
Februar	Imagine Champion Rider 3D	Ubisoft

Vorschau S. 38

14.02. FINDET NEMO: FLUCHT IN DEN OZEAN

HERSTELLER: THQ | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Viele Jahre lang hat die sogenannte Aquariumbande in einem Praxis-Aquarium in Sydney gelebt, doch jetzt ist es an der Zeit, die Flucht in den Ozean zu wagen, und ihr sollt ihr dabei behilflich sein. Um die Fische aus der Gefangenschaft zu befreien, müsst ihr sie durch den Garten vor der Zahnarztpraxis lotsen, über eine stark befahrene Straße bugsieren und mit ihnen das gefährliche Hafenareal überwinden. Auf diese Weise sollen die einzelnen Mitglieder der Aquariumbande in ein neues Zuhause im Meer geführt werden.

08.02. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED

HERSTELLER: SEGA | GENRE: RENNSPIEL

Das actionreiche Rennspiel im Stil von **Mario Kart** ist für die gängigen Heimsysteme bereits erschienen, während die 3DS-Version noch etwas auf sich warten lässt. Im Spiel transformiert sich euer Fortbewegungsmittel je nach Strecke vom Rennboliden in ein Fluggerät oder ein Speedboot. Die Verwandlungen sorgen für einen abwechslungsreichen Spielablauf und wirken sich selbstverständlich auch auf die Steuerung aus. Außerdem könnt ihr im Rennverlauf zahllose Extras aktivieren, um eure Gegner etwa mit Raketen aus dem Weg zu schießen!

15.02. BRAIN TRAINING 3D

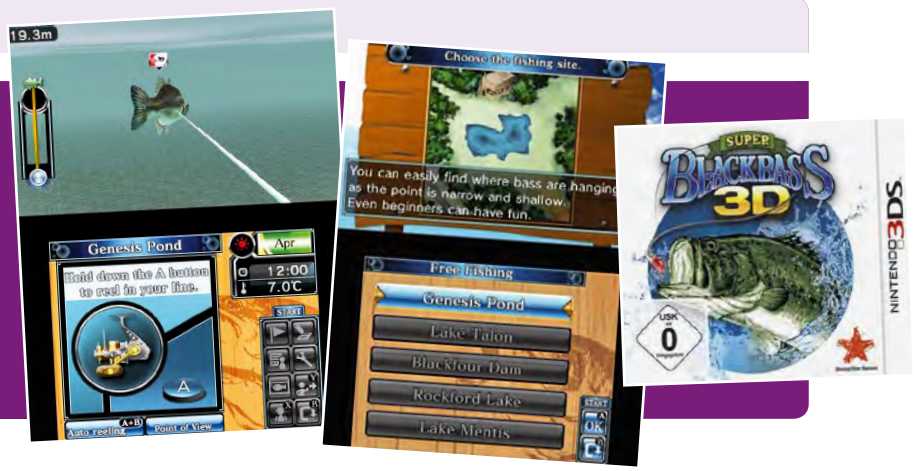
HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

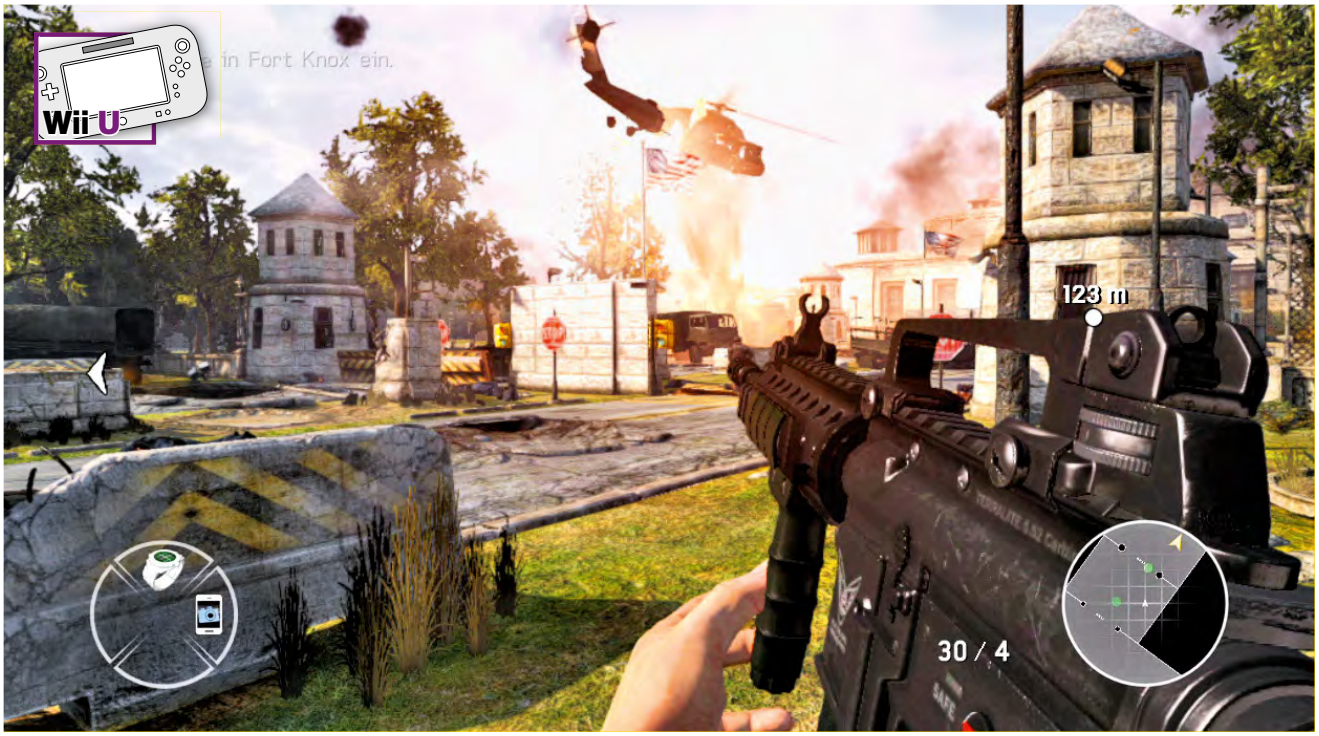
Bei **Brain Training 3D** handelt es sich um eine Minispielsammlung, bei der ihr mit verschiedenen Denk- und Merkaufgaben euer Gedächtnis trainieren könnt. Die enthaltenen Aufgaben basieren auf Zahlen-, Farben-, Wörter- und Formen-Rätseln und sind in insgesamt 180 Levels mit einem langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad unterteilt. Wer die Aufgaben am schnellsten meistert, bekommt die meisten Punkte und bringt nebenbei sein Köpfchen auf Vordermann.

16.02. SUPER BLACK BASS 3D

HERSTELLER: KOCH MEDIA | GENRE: SIMULATION

Super Black Bass 3D hätte eigentlich schon letztes Jahr in Europa erscheinen sollen, wurde jedoch auf Februar 2013 verschoben. Bei dem Game handelt es sich um eine Angel-Simulation, die mithilfe der Features des 3DS für ein realistisches Spielgefühl sorgt. Beispielsweise könnt ihr durch das Kippen der Mobilkonsole die Bewegungen der Angel steuern, um möglichst dicke Brocken zu fangen. Das Spiel bietet über 30 verschiedene Fischarten, wechselndes Wetter sowie unterschiedliche Jahres- und Tageszeiten. Petri Heil!





Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 4. Dezember 2012

007: LEGENDS

Text | Thomas Eder

Die besten Bond-Momente aus sechs Filmen in nur einem Spiel! Ob sich die Entwickler von Eurocom da nicht etwas zu viel vorgenommen haben?

Kurz nach dem Launch der Wii U gab auch 007 alias James Bond sein Stelldichein auf der neuen Nintendo-Konsole. Darin werden gleich sechs Kinostreifen des Superagenten aufgegriffen und in verschiedenen Episoden mehr oder weniger neu erzählt: **Goldfinger**, **Im Geheimdienst Ihrer Majestät, Lizenz zum Töten, Stirb an einem anderen Tag, Moonraker** und **Skyfall**. Klingt vielversprechend, doch leider sollten sich gerade **Bond**-Fans die Anschaffung dieses Games ganz genau überlegen.

⛔ Nur ein Hauch Bond

Der Ansatz, den Spieler die Storys der sechs Filme in verschiedenen Episoden erleben zu lassen, mag nicht falsch sein, doch die Umsetzung wurde recht lieblos vollzogen. Zum einen erfährt der Spieler kaum die Handlungszusammenhänge und fühlt sich einfach unvermittelt ins Geschehen geschmissen, zum anderen werden Neuerungen wie Smartphones oder zu moderne Gadgets etc. oft unstimmig ins Spiel eingebaut. Fans und Kenner der Filme werden aufgrund dieser Stilbrüche sowie willkürlich ersetzter Protagonisten (Felix Leitner, Jinx) einige Male zu schlucken haben und auch der durchschnittliche Spieler kann sich mit der Erzählweise und dem Erleben der Handlung der Episoden wahrscheinlich nicht anfreunden: Man rennt letztendlich nur der Markierung fürs nächste Ziel auf dem Bildschirm hinterher, richtiges **Bond**-Feeling und eine gute Atmosphäre kommen nur während des immerhin schön gemachten Vorspanns auf. Stattdessen gibt's 08/15-Balleraction: Bond sitzt bei **Im Geheimdienst Ihrer Majestät** im Heli an einer Gatling-Kanone und jagt in **CoD**-Manier Tausende Kugeln auf eine winterliche Festung. Sorry, aber das hat sehr wenig mit der Vorgehensweise eines 007 zu tun. Welchen Teil der Filmvorlage haben wir da verpasst? Abgesehen von der Kampagne wird Solospielern noch ein Herausforderungs-Modus beschert, der allerdings auch nur wenig zum Spielvergnügen beiträgt.

Dämliches Gekloppe: Die Faustkämpfe sind als platte Quick-Time-Events integriert, haben keinerlei Anspruch und wirken einfach nur überflüssig und schlecht.

⛔ Call of Duty 0.1

Spielerisch wirkt **007: Legends** wie ein schlecht gemachtes **Call of Duty**: Man ballert meistens (abgesehen von den überflüssigen Schleichabschnitten), was die Walther PPK hergibt, anstatt bedacht und clever – eben wie ein Geheimagent – vorzugehen. Auch Auszeichnungen erhaltet ihr für fast jede halbwegs gelungene Aktion, hinzu kommen die bekannten Perks und Waffen-Upgrades – sowohl im Mehrspieler als auch neuerdings im Singleplayer-Modus. Das wäre ja nicht verwerflich, solange das Gameplay wie bei einem **CoD** gut funktionieren würde. Doch leider hapert es hierbei gewaltig, etwa bei der grottigen KI der Gegner sowie beim unmög-

Nervtötend: Einlagen wie die Verfolgungsjagd auf Skiern können dank des Trial-and-Error-Prinzips sehr nervtötend werden, auch wenn die Inszenierung okay ist.

Splitscreen: Ihr könnt euch den TV-Bildschirm teilen oder das GamePad als einzelnen Screen verwenden. Egal wie ihr euch entscheidet: Stellt euch auf Geruckel ein!

lichen Zielsystem, das präzises Spielen nur ansatzweise ohne Auto-Zielhilfe erlaubt. Aufgesetzte Quick-Time-Events und dusselige GamePad-Spielchen beim Hacken von Computern, Knacken von Schlössern oder in Boss- und Faustkämpfen sollen etwas Abwechslung ins Gameplay bringen, wirken aber wie die Story erzwungen und sind zudem in der Regel auch noch schlecht umgesetzt. Das gilt ebenso für weitere Versuche, krampfhaft tolle **Bond**-Momente ins Gameplay zu bringen: beispielsweise die Verfolgungsjagd auf Skiern, die ständig an herumstehenden Bäumen endet, was einem beim Spielen den letzten Nerv raubt.

⛔ Halbgare Technik

Abgesehen von der bereits erwähnten unpräzisen, hakeligen Steuerung sowie der extrem schwachen KI der Computergegner leidet das Spiel unter weiteren technischen Schwächen. Die langen Ladezeiten sind leicht zu verschmerzen, die stellenweise sehr lieblose, ruckelige und detailarme Grafik sowie der dünne Sound sind aber wahrlich kein Effektfeuerwerk, das man von einer Next-Gen-Konsole erwartet. Bleibt nur noch der Mehrspielermodus, der aber ebenfalls nicht überzeugen kann. Die Karten sind überwiegend durchschnittlich ausgefallen – bei den Spielmodi gibt es auch keine (positiven) Überraschungen. Ein weiteres Problem im Online-Modus sind die relativ leeren Server, sodass es durchaus eine Weile dauern kann, bis man einen einigermaßen guten Server mit ordentlicher Verbindungsgeschwindigkeit findet. Im (ruckeligen) Splitscreenmodus tretet ihr lokal mit bis zu vier Spielern gegeneinander an, was durchaus Laune macht – wie in **Black Ops 2** verfügt der Spieler mit dem GamePad über einen eigenen Screen. Dies reicht für uns allerdings nicht als Kaufanreiz. Sowohl bei den Inhalten als auch bei der Technik wurde in **007: Legends** einfach zu sehr geschlampt. Schade, 007, wir hätten uns über ein angenehmeres Wiedersehen gefreut. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii Motion Plus ...

SONDERFUNKTIONEN
Wii U GamePad, Pro Controller, Wii-FB + Nunchuk

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4/12 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Mehrspieler-Matches, Ranglisten, Herausforderungen

Rambo-Style: Bond an der Minikanone – das sieht doch stark nach **CoD** aus!

MEINUNG • THOMAS EDER

„Wie viel Bond-Fan muss man hierfür sein?“

Mein Vorurteil › Genial: Die coolsten **Bond**-Szenen in einem Spiel zusammengefasst! Da kann doch nichts schiefgehen, oder etwa doch?

Nein, das war wohl nichts: Die Entwickler haben sich viel vorgenommen, wahrscheinlich zu viel. Das Schlimmste für mich war das Zielen, doch auch die derben Stilbrüche haben mir als **Bond**-Fan wehgetan. Mir wäre es lieber gewesen, man hätte mich die originalen Storys statt die krampfhaft in die Gegenwart geholten Remakes erleben lassen. In der viel zu actionreichen und eindeutig von **Call of Duty** abgekupferten Hatz von einem Checkpoint zum nächsten geht die Story unter – technische Schwächen wie das grottenschlechte Zielen, stupide Quick-Time-Events und eine Gegner-KI aus der Hölle tragen den Rest dazu bei, dass ich kaum Spaß als 007 hatte. Die Mehrspielermodi sind technisch ebenfalls nicht rund, machen aber immerhin etwas mehr Laune.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Inklusive **Skyfall**-DLC
- ⊕ Perks, Waffen, Auszeichnungen

CONTRA

- ⊖ Viele Stilbrüche
- ⊖ Schwache Technik
- ⊖ Ungenaues Zielen

GRAFIK
7

SOUND
6

STEUERUNG
6

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	62

Genre: Action | **Entwickler:** Torus Games | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 14. Dezember 2012

DIE HÜTER DES LICHTS

Text I Uwe Hönig Die actionreiche Filmumsetzung ist zwar auf Dauer eintönig, Fans der Leinwandvorlage freuen sich dennoch auf einen gelungenen Mehrspielermodus.

Der neue Film der **Shrek**- und **Madagaskar**-Macher DreamWorks Animation ist hierzulande bereits am 29. November 2012 gestartet und spricht mit seiner fantasiereichen Hintergrundgeschichte rund um die fünf Hüter des Lichts ganz klar ein Familienpublikum an. Bei den besagten Hütern handelt es sich um berühmte Figuren: den Weihnachtsmann, das Sandmännchen, den Osterhasen, die Zahnfee und zu guter Letzt Jack Frost, den Geist des Winters. Die fünf Helden der Kindheit treten auf den Plan, weil der Bösewicht Pitch mit seinen Schatten-Kreaturen die Welt bedroht. Die ständigen Albträume von Pitch lassen immer mehr dunkle Wesen erscheinen und rauben den Menschen den Glauben an die Hüter.

Actionreiches Filmabenteuer

Selbstverständlich lassen es sich die Helden des Films (und des Spiels) nicht gefallen, einfach in Vergessenheit zu geraten, und begeben sich gemeinsam auf die Jagd nach Pitch. Erst wenn der düstere Schattenmann und seine fiesen Schatten-Monster beseitigt sind, wird sich die Menschheit wieder an Santa Claus und die anderen vier Verbündeten erinnern. Nach einem kurzen Intro dürft ihr direkt ins Abenteuer starten und euch aus den fünf spielbaren Helden einen Favoriten aussuchen. Keine Sorge, die Wahl ist nicht endgültig, denn ihr dürft im Spielverlauf beliebig zwischen den Figuren hin und her schalten. Im Klartext heißt das, dass die fünf Hüter immer gemeinsam unterwegs sind, damit sie mit ihren völlig unterschiedlichen Fähigkeiten jeder Herausforderung gewachsen sind. Im Einzelspielermodus übernimmt die KI die Kontrolle über eure Verbündeten, was meist auch ganz gut funktioniert. Lediglich bei abschüssigem Gelände reagiert die KI manchmal unbehol-

Teamwork: Verbündete mit Distanzwaffen halten sich zurück, während Nahkampfspezialisten wie der Weihnachtsmann und das Sandmännchen vorwärtsstürmen.

Portal: Als sekundenschnelles und praktisches Fortbewegungsmittel zwischen den verschiedenen Welten im Spiel dienen diese seltsamen kreisrunden Portale.

Gemeinschaftsaktion: Die spielbaren Charaktere sind in der Lage, spektakuläre Team-Moves auszuführen, und werfen gefährlichen Gegnern auf Knopfdruck beispielsweise eine blitzende Energiekugel entgegen.

Zwischensequenz: Die Story wird in stilvollen Standbildern erzählt, denn im Spiel sind kaum Szenen aus dem Film zu sehen.

fen und lässt beispielsweise die Fernwaffen-Spezialisten Zahnfee und Osterhase auf der falschen Ebene im Vergleich zu den Gegnern stehen. Anschließend ballern die beiden aus allen Rohren, schießen allerdings ständig über die Feinde hinweg. Glücklicherweise passiert dies nicht allzu oft, und wer zufällig ein paar Freunde dabeihat, wechselt sowieso lieber in den komfortablen Koop-Modus (nur offline) für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig.

⊕ Teamwork ist angesagt

Wie vorhin bereits angedeutet, verfügen die Charaktere jeweils über unterschiedliche Fähigkeiten und Angriffsvarianten. Der Weihnachtsmann sieht mit seinem Säbel und der roten Kutte zwar eher wie ein altertümlicher russischer Kämpfer aus, doch im Nahkampf kann der alte Haudegen ganz schön austeilen. Das Sandmännchen beharkt die Feinde derweil mit einem peitschenähnlichen Verteidigungswerkzeug, während der Osterhase zum Bumerang greift. Auf Tastendruck rüsten sich die Hüter zum Teamangriff, was besonders bei den größeren Feinden nützlich ist. Jedoch solltet ihr sparsam mit den mächtigen Attacken umgehen, denn zum erneuten Ausführen muss erst eine Energieleiste gefüllt werden.

⊖ Eintöniges Gameplay

So kämpft ihr euch durch die legendären Reiche der Hüter, die zwar abwechslungsreich gestaltet sind, jedoch spielerisch kaum eine echte Herausforderungen bieten. Die Aufgaben sind immer die gleichen: entweder jemanden befreien oder beschützen. In beiden Fällen erwarten euch riesige Gegnerwellen, die mit wildem Tastenhämmern beseitigt werden müssen. Wer ein unkompliziertes Action-Game für vier Spieler sucht, wird mit **Die Hüter des Lichts** dennoch seinen Spaß haben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii-FB, Nunchuk

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal)

ONLINE-FUNKTIONEN -

Wenig Abwechslung: Trotz mächtiger Teamattacken ist der Spielablauf recht eintönig.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Eintöniger Spielablauf trotz Aufrüstoptionen“

Mein Vorurteil › Mal wieder eine Filmumsetzung, die pünktlich zum Start der Kinovorlage im Handel stehen muss, egal ob das Spiel fertig ist oder nicht.

Die Hüter des Lichts ist nicht so schlecht, wie man es von einer Filmumsetzung erwartet. Die Entwickler haben sogar ein paar Rollenspiel-Elemente eingebaut: Ihr könnt die Statuswerte der Hüter auf Wunsch selbstständig verändern, indem ihr im Spielverlauf ergatterte Punkte auf Eigenschaften wie Stärke, Schnelligkeit oder Verteidigung verteilt. Außerdem lassen sich nette Spezialattacken mit Kristallen freischalten, die in den weiträumigen Levels versteckt sind. Leider ist der restliche Spielablauf ziemlich eintönig, meist müsst ihr nur möglichst schnell auf die Angriffstaste hämmern und gelegentlich eine Teamattacke auslösen. Immerhin lässt sich das Abenteuer im Koop-Modus mit bis zu vier Teilnehmern (lokal) zocken!

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ Gelungener Mehrspielermodus
- ⊕ Simple, eingängige Steuerung
- ⊕ Aufrüstbare Charaktere
- ⊕ Nette Teamattacken
- ⊕ Abwechslungsreiche Welten

CONTRA
- ⊖ Zu eintöniger Spielablauf
- ⊖ Keinerlei Online-Funktionen

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 7
Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	64

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii U GamePad, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Simulation | **Entwickler:** Tantalus | **Hersteller:** 505 Games | **Termin:** 30. November 2012

MEINUNG
THOMAS EDER

„Warum ist das denn kein Download-Titel?“

Mein Vorurteil ▸ Das kann ich im Internet doch umsonst spielen, oder?

Anfangs hatte ich Spaß daran, meine eigene kleine Farm aufzubauen, doch irgendwann war die Luft raus. Jüngere Spielernaturen werden sicher länger Freude an der virtuellen Landwirtschaft haben, doch der Umfang und die mittelprächtige Technik erinnern mehr an ein Downloadspiel als an einen Vollpreistitel!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Für junge Spieler unterhaltsam
- ⊕ Ordentliche Steuerung

CONTRA

- ⊖ Geringer Anspruch
- ⊖ Hoher Preis

GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	--

FUNKY BARN

Text | Thomas Eder

Spaß an der Arbeit? In dieser Farm-Sim trifft das nur bedingt zu.

Farmville, Harvest Moon – vielen Leuten bereitet es anscheinend Freude, in der Freizeit virtuell zu schuften. Damit man seinem Tatendrang auch auf der Wii U freien Lauf lassen kann, veröffentlicht Publisher 505 gleich zum Launch der neuen Nintendo-Konsole eine Bauernhof-Simulation der angeblich total abgedrehten Art.

⊕ Deine kleine Farm

Los geht's damit, dass ihr eine Farm auswählt, diese benennt und erstes Getier darauf herumtollen lasst, etwa Hühner oder Schafe. Als Nächstes muss dann ein entsprechender Stall angeschafft werden sowie Futter- und Wassertröge. Die Erzeugnisse wie Wolle veräußert ihr, indem ihr sie in eine Maschine plumpsen lasst, was wiederum euren Kontostand für neue Anschaffungen anwachsen lässt. Dies können Gebäude, hilfreiche Maschinen wie Eiersammler, Wege, Zäune oder Upgrades bestehender Einrichtungen sein. Sollte euch der Platz ausgehen, könnt ihr mithilfe von Wassertürmen die zur Verfügung stehende Fläche ausdehnen, indem ihr neues Land nutzbar macht. So wächst eure Farm kontinuierlich an – für die Vermehrung des Tierbestands sorgt hingegen der Storch, der euch immer wieder Küken, Lämmer und weiteres Jungtier in die Farm bringt. Damit die Viecher nicht umgehend das Weite suchen, kümmert ihr euch mithilfe von Futter, Wasser und Streicheleinheiten via Touchpad um deren leibliches und seelisches Wohl. Außerdem müsst ihr die Bande bei Stürmen in Sicherheit bringen und etwa darauf achten, dass sich das Hühnervolk nicht mit giftigen Pilzen aus der Welt schafft. Es ist eine Menge zu tun, bis ihr Betreiber einer blühenden Farm seid!

⊖ Nett, mehr nicht

Nach einigen Stunden Spielzeit lässt die Freude am Ackern allerdings recht flott nach, letztendlich verliert das anfangs noch motivierende, sich auf Dauer aber ständig wiederholende Spielprinzip seinen Reiz. Klar gibt's da noch eine Ausbaustufe für den Schafscherer, ein Stück Land, das bewirtschaftet werden kann, oder einen freien Platz im Kuhstall, doch was wirklich Neues entdeckt man kaum. Ärgerlich, wenn man bedenkt, dass man derzeit noch 50 Euro für den nicht wirklich witzigen Spaß berappen muss, der als Download-Titel zum moderaten Preis wohl eine deutlich bessere Wertung bekommen hätte. Technisch hat der Titel ebenfalls nur wenig zu bieten: Die Steuerung via Wii U GamePad funktioniert zwar ganz gut, doch grafisch wie akustisch ist das Spiel gänzlich unspektakulär. Online- oder Mehrspielerfunktionen sucht man vergeblich. ■

Fürsorglich: Wenn ihr euch nicht um das Wohl eurer Tierchen kümmert, werden diese unglücklich und suchen das Weite.

Ärgerlich: Oft gibt es Stürme, die eurer Farm samt Getier zusetzen. Letzteres müsst ihr dann schnell in Sicherheit bringen.

Genre: Action | **Entwickler:** Vicious Cycle Software | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 30. November 2012

BEN 10 OMNIVERSE

Text I Thomas Peter

Wer's braucht: Das Spiel zur Zeichentrickserie

Mit **Ben 10 Omniverse** findet ein weiterer Multiplattform-Titel seinen Weg auf die Wii U. Es handelt sich um eine Versoftung der gleichnamigen US-Zeichentrickserie, den Nachfolger von **Ben 10: Ultimate Alien** aus dem Jahre 2010. Alle Serien des Franchise drehen sich um den Jungen Ben, der zufällig in den Besitz der „Omnitrix" gelangt, ein armbanduhrähnliches Gerät, mit dem sich der Träger in zehn Alien-Rassen verwandeln kann. **Omniverse** spielt sechs Jahre nach der Originalserie. Ben ist inzwischen 16 Jahre alt und erkundet mit seinem neuen Partner Rook (einem außerirdischen Klempner) die geheime Alien-Stadt Undertown. Durch einen Fehler in der Omnitrix wird Rook in die Vergangenheit geschickt, wo er auf den elfjährigen Ben trifft. Kurz darauf gelangt das böse Alien Malware in den Besitz eines mächtigen Werkzeugs und verändert dadurch den Lauf der Zeit. Nun müsst ihr als Ben und Rook alles wieder ins Lot bringen.

⛔ Rundum Mittelmaß

Das Spiel ist vom Grundgerüst her ein „Brawler", das heißt, ihr lauft auf linearen Wegen durch Undertown und verprügelt massenhaft Roboter. Leider fühlt sich die Action nicht sehr dynamisch an, auch weil die nicht drehbare Kamera meist ziemlich weit herauszoomt. Zudem sind die Gegner immer die gleichen und die Steuerung ist für Einsteiger etwas überladen geraten. Was wieder etwas Spaß ins Spiel zurückbringt, sind die insgesamt 16 spielbaren Alien-Rassen, in die sich Ben verwandeln kann, und die daraus resultierenden über 100 verschiedenen Moves. So schmeißt etwa „Krake" Felsbrocken auf seine Feinde, während „Blitzschlag" elektrische Energie absorbieren und sie als Blitze wieder verschleudern kann. Die Verwandlungen sind allerdings nicht von Dauer: Nach einigen Treffern ist die Omnitrix leer und Ben wird wieder zum kleinen Jungen. Aufgelockert wird das Gameplay von Kletterpassagen und einigen Rätseln, die meist mit den Spezialfähigkeiten der Aliens gelöst werden. Deutlich unterhaltsamer als allein ist der kooperative Zweispielermodus, bei dem ein Freund in die Rolle von Rook schlüpft – online wie offline.

Die Cel-Shading-Optik ist hübsch und passt gut zum Zeichentrick-Ursprung, aber die technischen Möglichkeiten der Wii U werden bei Weitem nicht ausgereizt. Ebenso bewegt sich die deutsche Vertonung erwartungsgemäß nur auf durchschnittlichem Niveau. ■

Kleiner Lichtblick: Inferno wirft mit Feuerbällen um sich. Man beachte die schönen Lichteffekte auf dem Fußboden!

Nützliche Fähigkeiten: Schwere Aliens, etwa „Kanonenkugel", können auch schwere Objekte ziehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Mehrsprachig
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad, Pro Controller, Wii-FB/ Nunchuk
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Koop-Modus

MEINUNG THOMAS PETER

„Technisch und spielerisch einfach nur Durchschnitt"

Mein Vorurteil ▸ Wirklich viel erwarte ich nicht von dieser Versoftung.

Ich habe ein simples Gameplayx erwartet, doch das Aufladen und Verbrauchen bringt von Omnitrix-Energie eine gewisse taktische Komponente ins Spiel. Die vielen, oft gleich aussehenden Gegner könnten von mir aus auch ein paar Treffer weniger vertragen. Es gibt ähnlich strukturierte Spiele, die alleine mehr Spaß machen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 16 spielbare Aliens
- ⊕ Koop-Modus

CONTRA

- ⛔ Ermüdende Kämpfe
- ⛔ Komplizierte Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 6

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	70

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii-FB & Nunchuk

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (lokal)

Zapper, Wheel, Wii Motion Plus

ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS PETER

„Das haben die armen Casual-Gamer nicht verdient."

Mein Vorurteil ▸ Eine Minispielsammlung ist so gut wie die andere.

Erst wenn man Titel wie diesen gespielt hat, lernt man gute Minispielsammlungen wirklich zu schätzen. In Sachen Spielspaß liegen Welten zwischen **Family Party** und dem recht spaßigen **Nintendo Land**, und in Sachen Präsentation zeigt Ubisofts **Rabbids Land**, wie es richtig geht.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Große Anzahl an Spielen

CONTRA

- ⛔ Schlechte Steuerung
- ⛔ Billige Präsentation
- ⛔ Dudel-Musik

GRAFIK 3

SOUND 3

STEUERUNG 3

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
41	45

Wolkenspringen: Nicht nur, dass man die Wolken kaum erkennen kann – auch die Schüttelsteuerung funktioniert nicht.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Art Co. | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 30. November 2012

FAMILY PARTY 30 GREAT GAMES OBSTACLE ARCADE

Text | Thomas Peter

Haben wir es hier etwa mit einer Mogelpackung zu tun?

Namco Bandai hat sich mit hochkarätigen Spieleserien wie **Ridge Racer** oder **Tekken** einen Namen gemacht. Dass man nun aber die Minispiel-Sammlung **Family Party: 30 Great Games** von Entwickler Art auf den Markt bringt, muss man ihnen ankreiden. Schon die Verpackung lässt nicht gerade einen Top-Titel vermuten, aber was nach dem Einschalten auf die Spieler losgelassen wird, ist einfach nur schwach.

⛔ Zu platt

Aber der Reihe nach. Zunächst einmal braucht ihr für jeden der vier Spieler eine Wii-Fernbedienung mit Nunchuk, denn nur 10 der 30 Disziplinen unterstützen überhaupt das Wii U GamePad. Spielt ihr alleine, zu zweit oder zu dritt, übernimmt der Computer die Rolle der restlichen Spieler. Zwei Modi stehen zur Auswahl: Im Themen-Modus absolviert ihr eine festgelegte Anzahl an zufälligen Minispielen nacheinander, Im Freispiel-Modus dürft ihr euch die Disziplinen selbst aussuchen. In den einzelnen Spielen wird euch zwar erklärt, was ihr machen sollt, aber nicht wie. Oft läuft es auf ein einfaches Schütteln der Wii-Fernbedienung hinaus, und selbst das funktioniert nicht besonders gut. Bei „Wolkenspringer" etwa müsst ihr **Doodle Jump**-ähnlich über versetzte Plattformen nach oben springen – ihr könnt jedoch nur die Wii-FB schütteln, ohne die Sprungrichtung zu bestimmen. Nach jeder Runde gibt es ein Bonus-Spiel, das der jeweilige Sieger mit dem GamePad bestreiten darf. Da balanciert ihr per Neigungssteuerung über eine seitlich kippende Brücke oder feuert mit dem Touchscreen Fußbälle aufs Tor. Aber auch das macht keinen Spaß, da die Steuerung so schlecht umgesetzt ist, dass ihr die Flugrichtung der Bälle kaum beeinflussen könnt.

⛔ Rundum schwach

Insgesamt hapert es bei diesem Spiel an allem, was wichtig wäre. Neben der erwähnten miesen Steuerung bewegen sich auch Präsentation, Musik und Soundeffekte auf Ramsch-Niveau. Insbesondere die ständigen Sprach-Samples strapazieren die Nerven. Das Beste an **Family Party: 30 Great Games:** Im Mehrspieler-Modus kann man sich herrlich gemeinsam darüber aufregen. ■

Simpel: In „Zahlenballons" müsst ihr nur einen Ballon mit der vorgegebenen Ziffer abschießen – dann verschwindet euer Cursor.

Siegerehrung: Die Grafik erreicht kaum N64-Niveau und bietet keine Highlights – da hilft dann auch kein Konfetti mehr.

Kleines Problem: Geht ihr zu unbedacht vor, könnt ihr schnell den Groll einer ganzen Horde von Gegnern auf euch ziehen.

Genre: Action/Simulation | **Entwickler:** Activision | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 4. Dezember 2012

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013

Text | Thomas Eder

Weidmannsheil! Jetzt wird auf der Wii U gejagt!

Schon kurz nach dem Wii-U-Launch werden virtuelle Jäger von Activision mit einem neuen Ableger der **Cabela's**-Reihe beglückt. Wie zuvor dreht sich darin alles um die Jagd und besonders in den neuen Teilen auch immer mehr ums Überleben im Kampf gegen bösartiges Getier, das eurer Spielfigur ans Leder will.

⊕ Ballern rund um den Globus

Das Herzstück des Spiels ist der Story-Modus, der – Überraschung! – wieder einmal mit einer Tragödie beginnt: Bei einer gemeinsamen Jagd wird der Vater eurer Spielfigur vor euren und den Augen eures Bruders von einem Bären getötet. Ein guter Grund, den tierischen Bestien den Kampf anzusagen und zehn Jahre später mit allem Hightech-Spielzeug, was die Jagdindustrie zu bieten hat, auf Rachefeldzug zu gehen. Na schön, ganz so überspitzt ist das Spiel natürlich nicht inszeniert, dennoch hat der Untertitel **Dangerous Hunts** auch im 2013er-Teil seine Berechtigung. Es wird rund um die Welt eifrig geballert – der Simulationsaspekt der früheren Teile der Reihe geriet zunehmend in den Hintergrund. Nachdem ihr zu Beginn etwa kurz die Steuerung nähergebracht bekommt, findet ihr euch in der nächsten Mission inmitten eines Sandsturms auf einem fahrenden Jeep wieder, der von wild gewordenen Nashörnern und Raubkatzen attackiert wird. Zum Glück habt ihr eine nette Auswahl an originalgetreuen Waffen auf dem GamePad, dank derer ihr euch die lästigen Angreifer von der Pelle haltet. Und so geht es weiter – einmal schleicht ihr durch den Wald und jagt nahezu lautlos, das nächste Mal wird geballert, was die Wummen hergeben. Unterm Strich bleibt trotz der ordentlichen Abwechslung ein unterhaltsames Spiel, sofern man sich mit der Thematik anfreunden kann.

⊖ Holprige Technik

Im Hinblick auf die Technik wirkt **Dangerous Hunts 2013** vor allem dank der HD-Optik anspruchsvoller als jeder der bisherigen Teile, doch grafisch wie akustisch bekommt man hier allenfalls nur Mittelmaß für sein Geld. Auch die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten bei der Steuerung verhindern nicht, dass sich das Spiel vor allem beim Zielen in den Moorhuhn-Baller-Missionen nicht rund, sondern meist etwas holprig anfühlt. Die Mehrspielermodi (Story-Missionen im Splitscreen, Schießstände) sind obligatorisch, lassen das Spiel aber auch nicht aus der Masse an bereits erhältlichen 08/15-Wii-U-Games herausstechen. ■

Chef-Primat: In Bosskämpfen bekommt ihr es mit den bösartigsten Vetretern der Tierwelt zu tun, hier etwa einem Riesenaffen.

Abwechslungsreich: Von der Ladefläche eines Jeeps aus müsst ihr angreifende Wiederkäuer mit der Schrotflinte abwehren.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad, Wii-FB + Nunchuk, Pro Controller, Wii Zapper
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Actionreiche Ballerei rund um den Erdball"

Mein Vorurteil ▸ Nach dem letzten Teil erwarte ich noch mehr Action.

Thematisch ist **Cabela's** immer eine Sache für sich – man muss schon Gefallen an der Jagd auf Tierchen finden. Doch dieser Aspekt geriet auch mit dem neuesten Ableger weiter in den Hintergrund. Stattdessen wird mehr denn je geballert und der Schwerpunkt liegt eindeutig auf (unglaubhafter) Action.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Abwechslungsreich
- ⊕ Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Technik
- ⊖ Anspruch

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 6

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	62

Kaufberatung gefällig? Hier sind alle bislang von uns getesteten Nintendo-Wii-U-Spiele!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. U
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION

ZombiU
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 84 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Tekken Tag Tournament 2
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Assassin's Creed 3
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: EGO-SHOOTER

Call of Duty: Black Ops 2
Hersteller: Activision
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

FIFA 13
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 70 %

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Nintendo Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Sega Sonic All-Star Racing
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: ACTION-ROLLENSPIEL

Mass Effect 3 – Special Edition
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 86 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Batman: Arkham City A. Edition
Hersteller: Warner Interactive
Spielspaß: 85 %

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 87 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3 – Special Edition
Spielspaß: 86 % | Genre: Action-RPG | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Land
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Darksiders 2
Spielspaß: 83 % | Genre: Action-RPG | Hersteller: THQ

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Activision

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Spielspaß: 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Hüter des Lichts
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Namco Bandai

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Transformers Prime
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Activision

Ben 10 Omniverse
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts
Spielspaß: 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Tank! Tank! Tank!
Spielspaß: 60 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Funky Barn
Spielspaß: 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Genre: Sport I Hersteller: Ubisoft

Family Party: 30 Great Games
Spielspaß: 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Alle Top-Games auf einen Blick: Hier sind die besten Games für euren Nintendo 3DS!

ACTION

1 Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %
Top: Konamis Action-Überflieger!

2 Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 Kid Icarus: Uprising
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 Zelda: Ocarina of Time
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Das Remake des N64-Klassikers überzeugt auch auf dem 3DS.

2 Resident Evil: Revelations
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3 Super Pokémon Rumble
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %
Voll auf die Zwölf in Capcoms Kultklopperei

2 Dead or Alive: Dimensions
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

3 Tekken 3D Prime Edition
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 81 %

GESCHICKLICHKEIT

1 Professor Layton und die Maske der Wunder
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Meisterhaft: Das 3D-Debüt des Profs

2 Tetris
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 Crush 3D
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

JUMP & RUN

1 New Super Mario Bros. 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das aktuell beste Jump & Run für euren 3DS – natürlich mit Mario!

2 Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 Sonic Generations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

RENNSPIEL

1 Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Auch auf dem 3DS ist die Mario-Raserei einfach nur genial!

2 Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

3 Need for Speed: The Run
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 71 %

ROLLENSPIEL

1 Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %
Micky & Co. in Rollenspiel-Bestform!

2 Paper Mario: Sticker Star
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81 %

3 Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %
Überraschend, wie viel Spaß die Haustiere-Sim tatsächlich macht!

2 Pilotwings Resort
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

3 Pinball Hall of Fame 3D
Hersteller: Dtp Entertainment | Spielspaß: 77 %

SPORTSPIEL

1 PES 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %
Mit Konamis neuem **PES** kickt ihr auf dem 3DS in der Champions-Liga!

2 Mario Tennis Open
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 FIFA 13
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Mario hält sich auch in diesem Monat an der Spitze der Wii-U-Verkaufscharts.

2	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
3	SKYLANDERS: GIANTS (Wii U/Wii)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
4	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
5	ZOMBIU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 84 %
6	JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: -
7	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 88 %
8	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
9	MARIO KART Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
10	ZUMBA FITNESS 2 (Wii)	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser auf der Wii U ist weiterhin das neue **Mario**-Jump&Run!

2	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
3	MARIO KART Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
4	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
5	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
6	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
7	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
8	SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
9	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
10	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 88 %
Privat zockt die N-ZONE-Redaktion derzeit am liebsten das dritte **Assassin's Creed**.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
3	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
4	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
5	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
6	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
7	TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (Wii U)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
8	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
9	MASS EFFECT 3 (Wii U)	Entwickler: Bioware Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
10	LEGO: DER HERR DER RINGE (Wii)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 83 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 ist weiterhin das meistverkaufte 3DS-Spiel!

2	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
5	NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
6	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
7	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
9	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
10	FIFA 13 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Das beliebteste 3DS-Spiel der N-ZONE-Leser: **Mario Kart 7**.

2	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
4	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 81 %
5	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
6	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
7	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
8	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
9	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
10	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 81 %
Bei der Redaktion immer noch hoch im Kurs: **Paper Mario: Sticker Star**

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
4	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
7	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
8	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
9	RABBIDS RUMBLE (3DS)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 82 %
10	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

EUER RETRO-VERKAUFSFÜHRER

Text | Thomas Peter

Ihr wollt euch die Wii U zulegen, habt aber nicht genug Kohle? Wir stellen vier Möglichkeiten vor, rasch an Geld zu kommen, indem ihr euch von Spielen trennt.

Nach dem Wii- und DS-Verkaufsführer kommt hier der Verkaufsführer für Retro-Artikel. Quer durch alle Dekaden und Systeme stellen wir euch exemplarisch Spiele und Hardware vor, die durch Seltenheit glänzen und für die ihr überdurchschnittlich viel Kohle bekommt, wenn ihr euch davon trennen könnt. Bis auf wenige Ausnahmen beschränken wir uns auf deutsche PAL-Versionen. Grundsätzlich gilt: Die angegebenen Preise erzielt ihr nur mit vollständigen Exemplaren inklusive Verpackung und Anleitung. Wer weiß – vielleicht versteckt sich bei euch im Keller ja noch ein Sahnestückchen, von dem ihr bisher gar nicht wusstest, wie selten es ist? ■

„NORMALE“ SPIELE

200 €

CONKER'S BAD FUR DAY (NINTENDO 64)

Das Action-Adventure vom englischen Entwicklerstudio Rare genießt Kultstatus, sticht es doch mit seinem nicht jugendfreien Humor aus der Masse der N64-Spiele hervor. Conker ist ein versoffenes Eichhörnchen, das nach einer durchzechten Nacht seinen Weg nach Hause suchen muss. Da sich Nintendo weigerte, das Spiel zu veröffentlichen, und THQ den Vertrieb übernahm, verkaufte es sich eher schlecht. Heute ist es eine absolute Rarität und erzielt mit Verpackung und Anleitung Preise zwischen 150 und 200 Euro.

400 €

DEMON'S CREST (SUPER NINTENDO)

Der geistige Nachfolger von **Gargoyle's Quest** erschien 1994 für das gute alte Super Nintendo. Ihr steuert wieder den roten Flattermann Firebrand auf seiner Suche nach den magischen Elementarsteinen, die ihrem Besitzer unbegrenzte Macht verleihen sollen. Anders als der Vorgänger für den Ur-Game-Boy ist **Demon's Crest** relativ unbekannt und auch nur wenig verbreitet, sodass interessierte Spielesammler heute bis zu 400 Euro für ein gut erhaltenes Exemplar springen lassen.

250 €

CHRONO TRIGGER (SUPER NINTENDO)

Das in Fankreisen hochgelobte Rollenspiel aus dem Hause Square wurde leider nie in Europa veröffentlicht, zumindest nicht in der originalen Version für das Super Nintendo. Hauptmerkmale sind die epische Zeitreise-Story und das unverwechselbare Charakter-Design von **Dragon Ball**-Schöpfer Akira Toriyama. Während das Spiel inzwischen für diverse Plattformen (darunter DS und Wii Virtual Console) neu aufgelegt wurde, erzielt das begehrte Super-Nintendo-Original aus dem Jahre 1995 heute Erlöse von bis zu 250 Euro.

300 €

HAGANE: THE FINAL CONFLICT (SUPER NINTENDO)

Wie bitte? Ihr kennt **Hagane** nicht? Okay, das dürfte den meisten so gehen. Wenn ihr es aber doch besitzt, könnt ihr mit dem Verkauf richtig Asche machen. 200 bis 300 Euro dürfte das Action-Spiel um einen Cyborg-Ninja auf Rachefeldzug einbringen. Wenn ihr es vorher noch durchspielen wollt, müssen wir euch allerdings warnen: Es gilt als eines der schwersten Super-Nintendo-Spiele überhaupt und verfügt über keinerlei Speicherfunktion!

MEGA MAN 5 (NES)

1.200 €

MEGA MAN 5 (NES)

Für ihren knackigen Schwierigkeitsgrad ist auch die **Mega Man**-Serie bekannt. Abgesehen von einem zweiten Bösewicht und acht frischen Robotermeistern bietet auch Teil 5 nicht viel Neues, sondern bewährte Gameplay-Mechaniken und Grafiken. Da zum Zeitpunkt der Veröffentlichung 1993 das Super Nintendo schon in den Läden stand, fand dieser NES-Titel nicht mehr so viel Beachtung wie seine Vorgänger. Als Konsequenz dürft ihr euch heute über den gestiegenen Wert eurer Kopie freuen: Zwischen 120 und 1.200 Euro haben wir bei Ebay alles gesehen.

250 €

CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS (SUPER NINTENDO)

Bei **Vampire's Kiss** handelt es sich um ein Remake des PC-Engine-Spiels **Castlevania: Rondo of Blood** aus dem Jahre 1993. Neben überarbeitetem Art-Design und veränderten Gameplay-Elementen fällt vor allem die im Vergleich zum Original fehlende Sprachausgabe auf. Anders als **Super Castlevania** ist **Vampire's Kiss** eine Seltenheit, für die von Sammlern gut und gerne bis zu 250 Euro gezahlt werden.

250 €

SUPER TURRICAN (SUPER NINTENDO)

Super Turrican ist ein seitlich scrollender Shooter vom deutschen Entwickler Factor 5. Hauptmerkmale der **Turrican**-Reihe sind der namensgebende Kampfanzug, die riesigen, durchdachten Levels und die Vielzahl an futuristischen Waffen. Seit dem 29. Februar 2008 ist das Spiel auch für die Virtual Console erhältlich, das Original ist mit 100 bis 250 Euro freilich ungleich wertvoller.

LIMITED EDITIONS

THE LEGEND OF ZELDA: COLLECTOR'S EDITION (GAMECUBE)

Diese Promotion-Disc gehört zwar nicht zu den teuersten Sammlerstücken, aber weil sie eines der bekanntesten ist, wollten wir sie nicht unter den Tisch fallen lassen. Inklusive spezieller Verpackung nur für kurze Zeit im Nintendo-Sternekatalog erhältlich, enthält die **Collector's Edition** die vier klassischen Spiele **The Legend of Zelda**, **Zelda II**, **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** sowie eine Demo zum damals neuen **The Wind Waker**. Für die vollständige Version könnt ihr rund 60 Euro verlangen, ist die Disc noch eingeschweißt, sogar bis zu 200.

200 €

350 €

STARWING COMPETITION (SUPER NINTENDO)

Nur auf Messen und Wettbewerben wurden diese speziellen Module eingesetzt, die nicht das vollständige Spiel, sondern nur einzelne Abschnitte enthalten. Es galt, innerhalb eines Zeitlimits so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Dank limitierter Stückzahl von weltweit 2.000 Exemplaren liegen die Preise derzeit bei etwa 350 Euro. Doch Vorsicht vor Fälschern! Nur die deutsche Version heißt **Starwing Competition**, der Name der NTSC-Fassung lautet **Star Fox: Super Weekend**. Box und Anleitung gibt es nicht!

13.500 €

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS 1990 (NES)

Im Jahre 1990 fand nicht nur die Fußballweltmeisterschaft in Italien, sondern auch die Nintendo-Weltmeisterschaft (NWC) in den USA statt. Die Wettbewerbsmodule enthalten abgespeckte Versionen von **Super Mario Bros.**, **Rad Racer** und **Tetris** sowie einen Schalter, mit dem man die Spielzeit verändern kann. Es existierten nur 90 graue und 26 goldene Kassetten, die an die Finalisten der NWC bzw. des Nintendo-Power-Wettbewerbs verteilt wurden. Als seltenste NES-Cartridge aller Zeiten erzielte die goldene Version Auktionserlöse von bis zu 17.500 Dollar (ca. 13.500 Euro). Höhere Gebote sind bekannt, aber nicht bestätigt.

350 €

NES CLASSICS COLLECTION (GBA)

Diese limitierte Sammlerbox enthält alle acht Spiele aus der ersten **NES-Classics**-Serie für den GBA, darunter Meilensteine wie das erste **Mario Bros.**, das erste **Zelda**-Spiel, **Bomberman**, **Donkey Kong** und **Excitebike**. Der Grund für die Seltenheit der schmucken Box liegt darin, dass sie im Nintendo-Sternekatalog einmal satte 13.500 Punkte kostete, für die man immerhin sage und schreibe 54 Vollpreisspiele hätte registrieren lassen müssen. Der Wert der NES-Classics-Sammlerbox stieg über die Jahre allmählich an, heute gibt es Leute, die mindestens 1.000 Euro dafür haben wollen.

HARDWARE

GAME BOY ADVANCE SP

Nintendos erstes Klapp-Handheld ist ein Traum für jeden Sammler. Wahrscheinlich wurden von keiner anderen Konsole weltweit so viele limitierte und Sondereditionen herausgegeben wie vom GBA SP. Von ausgefallenen Farbkombinationen über dedizierte Spiele-Designs bis hin zu Werbe-Aufdrucken von branchenfremden Firmen gab es (fast) alles, was das Herz begehrt. Wir haben mal ein paar Beispiele für euch herausgepickt. In Japan wurden anlässlich der Markteinführung von **Pokémon Blattgrün/Feuerrot** zwei „Pokémon-Center-Editionen" in Grün bzw. Orange herausgegeben. Die hübschen GBAs mit den Pokémon-Silhouetten auf dem Deckel kosten in ausgewählten Import-Shops 400 und 300 Euro. Noch seltener ist die bananengelbe **Donkey Kong**-Edition, die nur über den japanischen Club Nintendo zu beziehen war. Eine ganz besondere Kuriosität ist die Swiss Gamer Edition, bei der sich ein weißes Kreuz auf rotem Gehäuse befindet und die nur in der Schweiz erhältlich war. In Deutschland war dagegen die Classic NES Edition erhältlich. Der silberne GBA SP mit Aufdrucken im Look der alten NES-Konsole ist heute mit Originalverpackung fast 200 Euro wert.

NINTENDO 64DD

Das 64DD (Disc Drive) ist ein Zusatzlaufwerk für das Nintendo 64, das 1999 mit großer Verzögerung und nur in Japan auf den Markt kam. Das Speichermedium, eine magneto-optical Disc, war wiederbeschreibbar und sollte umfangreichere Spiele ermöglichen als die Modultechnologie der Mutterkonsole. Im Lieferumfang enthalten war allerlei Zubehör, ein Zugang zum Nintendo-eigenen Online-Dienst Randnet wurde bereitgestellt. In Kombination von 64DD und Randnet sollten Online-Mehrspieler-Matches, Open-Beta-Tests und vieles mehr ermöglicht werden. Das Gerät wurde mit nur 15.000 verkauften Exemplaren ein Flop, der Online-Dienst wurde 14 Monate nach seinem Start abgeschaltet. Am Ende umfasste die 64DD-Bibliothek gerade einmal neun Spiele. Solltet ihr ein 64DD besitzen, könnt ihr es für 400 bis 800 Euro raushauen.

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Mit dem sogenannten Pellet-Shooter ballert ihr euch bei Bedarf den Weg frei.

Wenn der Sirenen-Helm aufleuchtet, verschwinden Blöcke und andere tauchen auf.

Text | Thomas Peter

MIGHTY SWITCH FORCE! HYPER DRIVE EDITION

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Neko Entertainment | **Termin:** 06. Dezember 2012 | **Preis:** 9,99 Euro

Im Namen des Gesetzes: Haltet die Plattformen auf!

Mighty Switch Force! wurde ursprünglich am 22. Dezember 2011 im 3DS-eShop veröffentlicht. Die Wii-U-Version mit dem Namenszusatz „Hyper Drive Edition“ ist bis auf die HD-Grafik und fünf zusätzliche Levels mit dem Original identisch. Die Story ist schnell erzählt: Die berüchtigten Hooligan Sisters – allesamt süße Mädels in knappen Sträflings-Outfits – sind aus ihrem Gefangenentransport entkommen und ihr müsst sie wieder einfangen. Als „cybernetic peace officer“ Patricia Wagon stehen euch nur ein Pellet-Shooter und ein Sirenen-Helm zur Verfügung. Aber das reicht völlig aus, um euch ein genial durchdachtes Spiel mit abwechslungsreichem Gameplay zu bieten. Pro Level gilt es, fünf der scharfen Schwestern zu finden und so schnell wie möglich zum Ausgang zurückzukehren. Mit eurem Sirenen-Helm könnt ihr die Spielwelt beeinflussen: Ein Druck auf die A-Taste lässt Blöcke verschwinden und wieder auftauchen, sodass ihr Hindernisse aus dem Weg räumen bzw. Plattformen zum Draufspringen erschaffen könnt. Später kommen neue Arten von Blöcken dazu, die euch bei Aktivierung durch die Gegend schießen oder deren Switch-Funktion sich arretieren lässt. In Kombination mit Stein-Quadern und kuriosen Gegnern entstehen so immer neue Geschicklichkeits- und Denksport-Aufgaben. Aber Vorsicht! Ihr habt nur drei Herzen Lebensenergie, und die können schnell weg sein, wenn ihr euch gegen Stacheln schießt oder einen Block aktiviert, während ihr euch in diesem befindet. Grafisch dürft ihr naturgemäß kein Meisterwerk erwarten. Die niedliche Comic-Grafik ist einfach, aber zweckmäßig, während die Levels alle ihren eigenen Charakter haben. Einige sind groß, einige klein, andere erstrecken sich in die Breite oder sind eher vertikal angeordnet. **Mighty Switch Force!** ist zwar nicht besonders umfangreich, aber die mitlaufende Stoppuhr sorgt trotzdem für Langzeitmotivation. Man besucht jeden Level gerne öfter, um die vorgegebene Bestzeit zu knacken. Und das ist gar nicht so einfach, wie es aussieht.

WERTUNG 8 VON 10

Wie kommt man oben rechts weiter? Die coole Spielmechanik sorgt für Kopfzerbrechen, mit etwas Herumprobieren findet sich aber immer ein Lösungsweg.

Flugschau: In diesem Level schießt ihr euch von einem Block zum anderen. Ähnlichkeiten zu **Donkey Kong Country** sind dabei vermutlicherweise nicht beabsichtigt.

Text | Uwe Hönig

WORLD HEROES 2

Art: Virtual Console | **Genre:** Beat 'em Up | **Entwickler:** ADK Corporation | **Termin:** 27. Dezember 2012
Preis: 900 Nintendo Points

Cooler Deathmatch-Modus inklusive!

Selbst für damalige Verhältnisse ist die Optik nur gehobenes Mittelmaß.

Die **World Heroes**-Serie orientiert sich spielerisch wie viele Beat 'em Ups des Herstellers SNK an dem großen Vorbild **Street Fighter II**, das Anfang der 1990er-Jahre sowohl in den Spielhallen auf der ganzen Welt als auch auf dem SNES für Furore sorgte. Im Gegensatz zu weiteren berühmten SNK-Prügelspielserien (beispielsweise **The King of Fighters**), die auch nach dem Produktionsende der Neo-Geo-Konsole auf anderen Systemen fortgesetzt wurden, war bei **World Heroes** schon sehr viel früher Schluss. So kam 1995 mit **World Heroes Perfect** der insgesamt vierte und letzte Teil der Serie auf den Markt. **World Heroes 2** ist demnach zwei Jahre früher erschienen (1993) und hat inzwischen schon stolze 20 Jahre auf dem Buckel! Die erst kürzlich in Europa veröffentlichte Virtual-Console-Version gleicht dem Spielhallen-Original zwar bis aufs kleinste Detail, aber das hohe Alter des Games ist trotzdem nicht von der Hand zu weisen. **World Heroes 2** war seinerzeit sicherlich kein schlechtes Spiel, jedoch gab es bereits damals einige SNK-Titel, die deutlich mehr aus der Neo-Geo-Hardware herauszuholen vermochten. Spielerisch verhält sich die Sachlage ähnlich und so bietet die **World Heroes**-Serie leider nur Mittelmaß. Dabei gibt es ein paar interessante Eigenheiten bei der Steuerung und den Spielmodi, wodurch sich **World Heroes 2** von der Prügelspiel-Konkurrenz ein klein wenig abhebt. So kommt die Action mit einer relativ simplen Drei-Tasten-Kontrolle aus. Dennoch verfügen die 14 enthaltenen Kämpfer über die Fähigkeit, gegnerische Geschosse abzuwehren und zum Absender zurückzuschicken – eine schöne Idee, die dem einfachen Kampfsystem etwas Tiefe verleiht. Neben den normalen Wettkämpfen im Stil von **Street Fighter II** enthält **World Heroes 2** einen außergewöhnlichen Deathmatch-Modus: Hier bieten fiese Fallen innerhalb der Arenen eine große Portion Abwechslung und sorgen für äußerst spaßige Fights!

WERTUNG 6 VON 10

Mit diversen Spezialattacken könnt ihr den Gegnern einheizen.

Unter den Kämpfern befindet sich sogar ein Footballspieler.

KURZ ERINNERT

RETRO CITY RAMPAGE

Bereits vor einigen Ausgaben berichteten wir über dieses kultige Wii-Ware-Spiel von Vblank Entertainment. Schon im Spätsommer warteten wir auf eine Veröffentlichung im Wii-Shop-Kanal – vergebens. Doch was lange währt, wird endlich gut: Im Januar soll **Retro City Rampage** – eine liebevolle Hommage an die **Grand Theft Auto**-Serie mit ganz viel 8-Bit-Charme – endlich verfügbar sein. Wir erwarten ein herausforderndes Action-Adventure, das sich explizit an Nostalgie-Freunde richtet. Im Test decken wir alle Stärken und Schwächen des wohl letzten WiiWare-Hits auf. ck

Art: WiiWare | **Genre:** Action
Termin: Januar 2013 | **Preis:** Nicht bekannt
EINDRUCK 8 VON 10

VAMPIRE CRYSTALS

In der Fantasy-Welt Creepyland leben Zombies und Vampire in einer friedlichen Gemeinschaft – bis eines Tages alles im Chaos versinkt. Die Bewohner von Creepyland beharken sich plötzlich gegenseitig und ihr sollt in der Rolle eines Vampirs für Gerechtigkeit sorgen. Dazu steht euch eine Reihe von durchschlagenden Waffen zur Verfügung, die nicht nur bei Zombies großen Schaden anrichten. Die Umgebungen im Spiel lassen sich nämlich ebenfalls zerstören, was vor allem im Vierspieler-Koop-Modus für mächtig viel Freude sorgt. Dank zahlloser Gegner und gigantischer Endbosse könnt ihr euch auf Action satt einstellen. Und die Abwechslung kommt dank netter Items auch nicht zu kurz! uh

Art: WiiWare | **Genre:** Action
Termin: 03. Jan. 2013 | **Preis:** 1000 Points
WERTUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

THE DENPA MEN

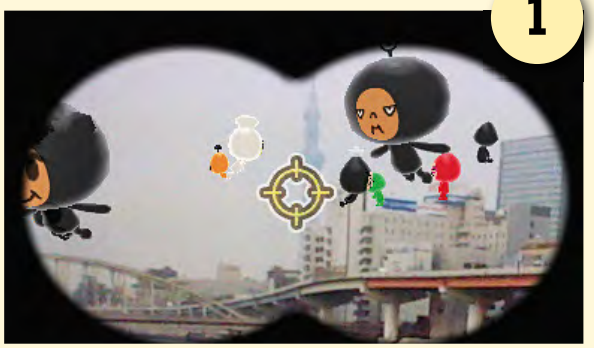
THEY CAME BY WAVE

Art: 3DSWare I **Genre:** Rollenspiel I **Entwickler:** Genius Sonority I **Termin:** 06. Dezember 2012 I **Preis:** 7,99 Euro

In diesem Ulk-Rollenspiel bekommt ihr die volle Strahlung ab!

SCHNAPPT DENPA MEN!

Hauptfiguren des Spiels sind die titelgebenden Denpa Men – knuffig-sympathische Geschöpfe, die optisch entfernt an eine Kreuzung aus Pikmin und Miis erinnern. Sie halten sich bevorzugt in der Nähe von radiomagnetischen Strahlen auf. Dies können beispielsweise WLAN-Router, Mikrowellen oder Handys sein. Ihr lauft also mit eurem 3DS durch die Gegend und wenn ihr denkt, dass ein guter Moment zum Fangen von Denpa Men gekommen ist, besucht ihr den „Sendeturm“. Schon könnt ihr beherzt in eurem jeweiligen Umfeld auf Safari gehen.



WÄHLT EURE FAVORITEN

Habt ihr ein Grüppchen an Denpa Men beisammen, sucht ihr euch eure Lieblingsrecken aus und fügt sie eurer Truppe hinzu. Anfangs rennen lediglich drei Mannen hintereinander her, doch schon bald sind es sogar sechs.

VERMÖBELN, VERMÖBELN

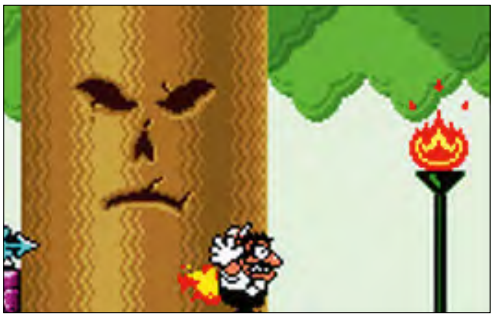
Wie in zahlreichen anderen Rollenspielen seht ihr stets schon vorher, wenn sich ein Feind euch nähert. Ihr könnt dann bisweilen sogar Reißaus nehmen, um dem Rundenkampf zu entgehen. Doch das ist nicht empfehlenswert: Da sich die Duelle auch beschleunigen lassen, indem ihr einfach alle Gegner zusammen angreift (und nicht – wie sonst – jeden Zug separat anklicken müsst), meistert ihr viele Kämpfe in kurzer Zeit. Deshalb und weil sich der Spielstand jederzeit zwischenspeichern lässt, eignet sich **The Denpa Men** auch zum Überbrücken kurzer Zugfahrten.

AB IN DEN TEMPEL!

In bewährter Rollenspielmanier zieht ihr durch die Dungeons, plündert Schatzkisten, sammelt Goldstücke ein und stellt euch am Ende jeder Etappe einem mächtigen Tempelherrscher. Die Spielbalance ist dabei ausgewogen: Nur wer clever auflevelt und nicht davor zurückschreckt, auch mal einen Tempel zweimal zu absolvieren, um Erfahrungspunkte zu sammeln, kommt weiter. Allerdings ist der Anspruch fair.

Dieses RPG von den Machern von **Pokémon Colosseum** ist schon jetzt Kult, denn es verknüpft das Aufleveln, wie man es von Rollenspielen kennt, mit der Augmented-Reality-Funktion des 3DS. Was das im Klartext bedeutet, haben wir für euch ausprobiert (oben) – und für gut befunden!

WERTUNG 9 VON 10



Wario brennt – jetzt ist er nicht mehr zu bremsen!

Mit Game-Boy-Color-Rahmen zockt ihr ganz stilecht.

Text | Christoph Kraus

WARIO LAND 3

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 06. Dezember 2012 | **Preis:** 4,99 Euro

Der Dicke ist schon wieder da!

Auf dem 3DS müffelt es verdächtig nach Knoblauch – wer kann das bloß sein? Na klar: unser Lieblingsstinkstiefel Wario ist zurück. In seinem dritten Jump & Run verwandelt er sich in allerhand kuriose Gestalten, etwa in einen Zombie oder in einen Vampir. Die Entwickler setzen bei **Wario Land 3** im Vergleich zum Vorgänger noch intensiver auf den Rollentausch, was dem Spiel gut zu Gesicht steht. Auch neue Angriffsmöglichkeiten sorgen für ein raffinierteres Gameplay – ebenso die Tatsache, dass es Tag- und Nachtwechsel gibt. Und auch abseits der Levels erwartet euch eine Menge Gaudi: So beweist der Dicke beim Golfen, dass er der Meister des gepflegten Tritts in den Allerwertesten ist. Ein Jump & Run mit fettem Humor!

WERTUNG 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

HYDROVENTURE SPIN CYCLE

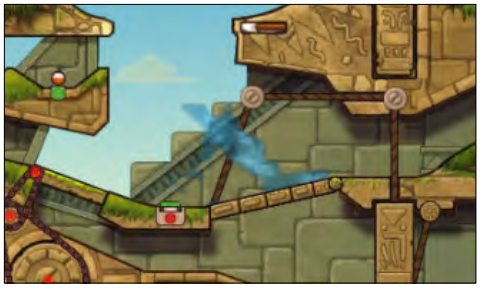
Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Curve Studios | **Termin:** 13. Dezember 2012 | **Preis:** 9,99 Euro

Schwipp, schwapp, dieses Spiel flutscht einfach!

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel handelt es sich um den Nachfolger von **Hydroventure**, das Ende 2010 im Wii-Shop-Kanal zum Download veröffentlicht wurde. Ihr manövriert Wassermassen durch Neigen der 3DS-Konsole durch die Levels, öffnet Schleusen, sammelt Zahnräder auf und müsst versuchen, alle Regenbogengeister zusammenzuführen und sämtliche Puzzleteile euer Eigen zu nennen. Spin Cycle macht deshalb so großen Spaß, weil sich das Spieldesign perfekt für den schnellen Zock-Konsum zwischendurch eignet. Es gibt nur einen Wermutstropfen: Der 3D-Effekt wird leider nicht unterstützt. Allerdings ist das nicht weiter erwähnenswert, schließlich weiß jeder, dass man nicht gleichzeitig die Kippsteuerung nutzen und die Tiefendarstellung genießen kann.

WERTUNG 8 VON 10

Wie aus einem Guss: Die Präsentation im Comic-Look passt perfekt zum Spiel. Die verspielten Umgebungen sehen toll aus.



Die zehn Euro, die für **Hydroventure: Spin Cycle** fällig werden, sind definitiv gut angelegt.

KURZ ERINNERT

CRIMSON SHROUD

Die **Layton**-Macher und Rollenspiel-Experten von Level-5 erfreuen uns mit einer Überraschung: Beim 3DSWare-Titel **Crimson Shroud** handelt es sich um eine Hommage an klassische Pen-&-Paper-Rollen- und Brettspiele (ohne Computer!), die heutzutage lediglich von einer hartgesottenen Fangemeinde gezockt werden. Der Zeitfaktor ist dabei nämlich nicht zu unterschätzen, denn eine ordentliche Pen-&-Paper-Session mit drei bis fünf Mitspielern dauert locker zehn Stunden oder länger. Wer Bock drauf hat, aber keine Gleichgesinnten kennt, oder zwischendurch auch mal abspeichern möchte, dem können wir **Crimson Shroud** nur ans Herz legen. In dem strategischen und unheimlich komplexen Game werden Spielentscheidungen – wie bei Pen-&-Paper-Rollenspielen – per Würfelwurf herbeigeführt. uh

Art: 3DSWare | **Genre:** Rollenspiel/Strategie
Termin: 13. Dezember 2012 | **Preis:** 7,99 Euro
WERTUNG 9 VON 10

WIZARD DEFENDERS

Wizard Defenders erinnert an das geniale **Might and Magic: Clash of Heroes** oder **Puzzle Quest** und verbindet das beliebte Match-3-Spielprinzip mit einer taktischen Komponente. Im Game übernehmt ihr die Kontrolle über verschiedenfarbige Magier, die auf dem Bildschirm geschickt zusammengestellt werden müssen, sodass immer mindestens drei gleichfarbige Zauberer beieinander stehen. Dadurch werden stetig anrückende Feinde mit magischen Attacken beschossen. Für den schlanken Preis von knapp zwei Euro bietet das Spiel auf jeden Fall eine Menge Unterhaltung! uh

Art: DSiWare | **Genre:** Strategie
Termin: 13. Dezember 2012 | **Preis:** 1,99 Euro
WERTUNG 8 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von **Paper Mario: Sticker Star** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir zeigen euch zum Beispiel die besten **Zelda**-Sammlerstücke.

ZU UNRECHT VERSCHMÄHT

Diese Games wurden leider unterschätzt.

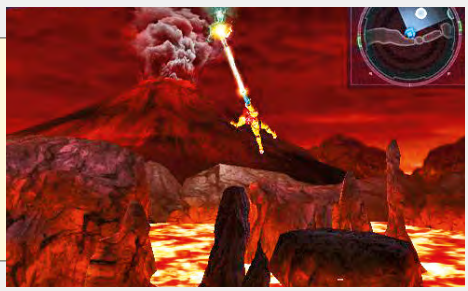
Es gibt wirklich sehr gute Videospiele, die sich leider auf dem Markt nicht behaupten konnten oder deren Verkaufszahlen einfach zu gering blieben. Egal ob **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** oder das zauberhafte **Okami** – Online-Redakteur Maik Koch präsentierte euch auf www.n-zone.de Videospiele, die zu Unrecht unterschätzt wurden. Eine Auswahl davon gibt es hier zu lesen.

Beyond Good & Evil

Das Abenteuer war eines der besten der zurückliegenden Jahre. Der finanzielle Erfolg blieb allerdings aus. Warum eigentlich? Das Spiel bot kniffl ige Rätsel, eine ansehnliche Optik und viel Abwechslung. Ein Nachfolger wurde sogar schon angekündigt – vielleicht kommt er sogar auf der Wii U heraus? Noch schweigen die Entwickler allerdings über ihr Geheimprojekt.

Metroid: Other M

Einige Nintendo-Fans kritisieren schon länger, dass sich die starken Nintendo-Marken langsam abnutzen. Team Ninja fasste sich ein Herz und veröffentlichte vor gut zwei Jahren ein neuartiges **Metroid**-Spiel, das bei langjährigen Serienkennern allerdings auf wenig Gegenliebe stieß. Dabei bot das Spiel coole Levels und knackige Passagen.

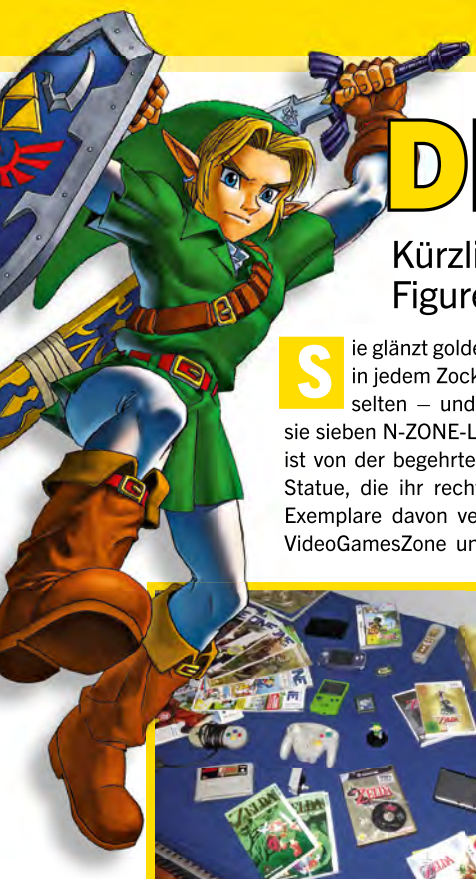


Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Das Spiel aus dem Hause Silicon Knights bot eine tolle Atmosphäre mit einigen Gameplay-Raffinessen, die das Survival-Horror-Genre gewaltig auffrischten. Leider verkaufte sich das Spiel trotz guter Wertungen in der Fachpresse schlecht. Die geplante Fortsetzung wurde jüngst sogar gestrichen. Dass sie jemals herauskommt, ist unwahrscheinlich: Das Studio steht vor dem Aus.

Okami

Trotz einer weltweiten Durchschnittswertung von 90 Prozent blieb **Okami** weit hinter den Erwartungen zurück. Selbst die Veröffentlichung einer Wii-Version des Spiels – es kam ursprünglich für die PlayStation 2 heraus – konnte da nicht mehr viel retten. Lag es am japanischen Grafikstil?



DIE ZELDA-WOCHE

Kürzlich verlosten wir auf unserer Homepage sieben wertvolle Zelda-Figuren, die jeder Sammlung das gewisse Etwas verleihen!

Sie glänzt golden, sie ist ein Prunkstück in jedem Zockerzimmer, sie ist extrem selten – und seit Dezember nennen sie sieben N-ZONE-Leser ihr Eigen: Die Rede ist von der begehrten **The Legend of Zelda**-Statue, die ihr rechts im Bild seht. Sieben Exemplare davon verlosten wir exklusiv auf VideoGamesZone und in unserer „N-ZONE-Superliga“ auf Facebook. Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern! Unten seht ihr die zehn besten Fotos, auf denen N-ZONE-Leser ihre besten, schönsten und hochwertigsten **Zelda**-Prunkstücke zeigen. Die Jury empfand die Sammlung von Sven Schumann als herausragend und belohnte ihn mit der begehrten Trophäe.

KEVIN LAU

„KIBOU“

SVEN SCHUMANN

ALEXANDER GANZ

„RACHET“

„ANONYMUS“

HANS KOCK

„THUNDERMAN2“

MAIK STYPPA

„ALUGHOSHT“

CAPTAIN NOVOLIN

Was ist noch schlimmer als Diabetes? Dieser Super-Nintendo-Schmarrn!

In **Captain Novolin** sind nicht etwa Riesenskorpione oder Superschurken eure größten Gegner. Auch Gumbas, Koopas oder Kugelwillis werden hier nicht bekämpft. Vielmehr heißt euer zähester Widersacher Diabetes. Ihr nehmt es tatsächlich mit der Stoffwechselkrankheit auf, die in den USA, dem Heimatland der fettigen Hamburger und zuckrigen Erfrischungsgetränke, auch bei Kindern weit verbreitet ist. Gut gemeinte Ratschläge („Viermal am Tag den Blutzucker messen, aber gern auch häufiger!“) und Minispiele wechseln sich mit strunzlangweiligen Jump&Run-Passagen ab. Darin sammelt ihr Bananen, Milchgläser, Zwiebackstücke und Äpfel auf und weicht angriffslustigen Donuts, mies gelaunten Cornflakes-Tüten und gefräßigen Schokoladentalern aus. Klingt wie eine Parodie auf das Hüpfspiel-Genre? Diese Einschätzung trifft den Nagel auf den Kopf! Denn bei aller Liebe zur kindgerechten Diabeteserziehung macht **Captain Novolin** schlicht keinen Spaß. Welcher 8-Jährige träumt nicht davon, auf dem Bildschirm Königreiche zu erobern, Welten zu retten oder als Superheld durch die Luft zu flattern? Klar, jeder! Da will man nicht unbedingt Käsestücke einsammeln … ■

Christoph meint: *„Es ist schon sehr verrückt, dass es überhaupt ein Videospiel zu einem Insulinpräparat gibt. Allerdings ist diese Tatsache das einzig Bemerkenswerte an **Captain Novolin**. Denn Spielgehalt und Anspruch sind unter aller Kanone. Die Jagd nach gesunden Lebensmitteln ist so spannend wie der Gang zum Arzneischrank. An Diabetes zu leiden ist schon schlimm genug – da muss man sich nicht zusätzlich auch noch mit diesen Spielen langweilen! Allen Zuckerkranken rate ich daher: Seid vernünftig, zockt und esst was Anständiges!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 573: In **Super Punch-Out!!** sind Little Macs Haare blond – und nicht wie im NES-Original schwarz.

FAKT # 574: Im NES-Klassiker **Star Tropics** trifft man auf einen Roboter, der eine starke Ähnlichkeit zum Plastikzubehör R.O.B. aufweist und der im Spiel als Navigator dient.

FAKT # 575: In **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** trifft man in den Verlorenen Wäldern einen Jungen, für den man aus dem Dorf Kakariko eine Medizin holen soll. Kommt man mit der Medizin wieder, ist der Junge verschwunden und ein Kokiri-Mädchen steht da, das Link erzählt, dass diese Wälder gefährlich seien. Im N64-Original meint das Mädel, der Junge hätte sich in eine Pflanze verwandelt, in der 3DS-Version spricht sie hingegen von einem Stalfos (Skelettkrieger).

FAKT # 576: In **Stunt Race X** fürs SNES kann man auf manchen Strecken ab und an Arwings aus der **Starfox**-Serie vorbeifliegen sehen.

FAKT # 577: Mit Ausnahme von Bowser Jr. sind alle von Bowsers Kindern gegen Feuerbälle immun.

FAKT # 578: Samurai Goroh ist mit einigen anderen **F-Zero**-Fahrern verwandt. So fahren auch seine Frau Lisa Brilliant und der Sohn Dai Goroh bei Rennen mit. Der Bruder von Lisa, Antonio Guster, war außerdem lange Zeit Gangsterkollege von Goroh.

FAKT # 579: Olimar aus der **Pikmin**-Reihe lebt und arbeitet auf dem Planeten Hocotate als Warenlieferant der Hocotate Freight.

FAKT # 580: Überträgt man Spieldaten zwischen Nintendo DSi und 3DS, werden auf dem Bildschirm zahlreiche Pikmin gezeigt, wie sie einzelne Pakete durch die Gegend tragen.

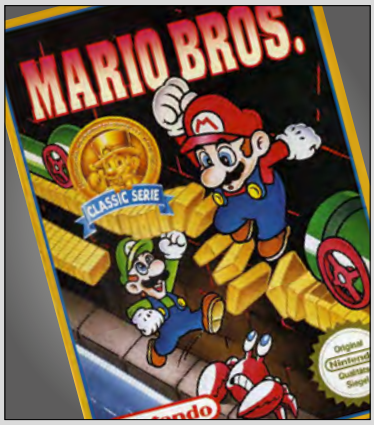
FAKT # 581: Die japanische Version von **Super Smash Bros.** fürs Nintendo 64 weist – im Vergleich zu den westlichen Fassungen – vollkommen andere Schlag- und Trittsounds auf.

TOPS&FLOPS

Welche Spiele wurden als Billigvariante erneut herausgebracht?

CLASSIC SERIE

Unter der Bezeichnung „Classic Serie“ – übrigens entgegen der korrekten Rechtschreibung ohne Bindestrich – kamen gegen Ende der NES-Ära sechs Modul-Oldies auf den Markt, die größtenteils schon massiv angestaubt waren. **Tennis**, **Pinball**, **Soccer**, **Ice Hockey** und das Ur-**Mario Bros.** lockten allerdings selbst 1992 niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Der einzige herausragende Titel aus dem Sortiment war **Super Mario Bros. 3**. Eine Überraschung, dass dieser Meilenstein überhaupt in die Riege der Classics aufgenommen wurde, schließlich war er zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nur ein gutes Jahr alt und damit um einiges jünger als die übrigen Serienvertreter.



SUPER CLASSIC SERIE

Das Konzept der „Classic Serie“ fürs NES ging offenbar auf und so begann Nintendo, Super-Nintendo-Evergreens in knallroter Verpackung herauszubringen, darunter **Donkey Kong Country**, **SimCity** und **Super Metroid**. Angesichts des niedrigen Preises von knapp 80 Mark (also umgerechnet ca. 42 Euro) konnte man mit allen Klassikern nichts verkehrt machen.

NINTENDO CLASSICS

Auf dem Game Boy führte Nintendo die Idee der preisreduzierten Neuauflagen weiter. Knapp 50 Mark – das entspricht knapp 26 Euro – musste man für Goldstücke wie **Super Mario Land**, **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**, **Wario Land: Super Mario Land 3** oder **Donkey Kong Land** ausgeben. Wie? Das sind alles Spiele, die das Wörtchen Land im Titel tragen? Purer Zufall! Im Übrigen sind alle genannten Klassiker richtig gut.

PLAYER'S CHOICE

Auf dem Nintendo 64 gab es zwar nicht allzu viele Hits, aber die wenigen hatten dafür umso mehr Spielspaß im Gepäck. Zahlreiche von ihnen wurden nachträglich in einer silbernen Verpackung unter dem Namen „Player's Choice“ erneut veröffentlicht. Dazu zählen **Lylat Wars**, **Snowboard Kids**, **Wave Race 64**, **F-1 World Grand Prix** und **Mario Kart 64**. Prinzipiell eine gute Wahl, allerdings legte Nintendo den Meilenstein **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nur in den USA neu auf, nicht jedoch in unseren Breiten.

NES CLASSICS

Als der Game Boy Advance SP frisch erschienen war, brachte Nintendo zehn sogenannte NES Classics heraus – also GBA-Module, auf denen berühmte NES-Klassiker liefen. Unter anderem erwarteten uns **Zelda II: The Adventure of Link**, **Castlevania**, **Super Mario Bros.** oder das erste **Metroid**. Doch nicht alle Spiele waren erfolgreich. Vor allem das antiquierte Shoot 'em Up **Xevious** wurde einem nach wenigen Monaten beinahe hinterhergeworfen.

Sieht doof aus, spielt sich auch so: **Ballz 3D** fürs Super Nintendo Entertainment System.

BALLZ 3D

SNES Total gaga: Hier kämpfen Kugeln gegen Kugeln!

Das Super Nintendo machte erstmals die plastische Darstellung von Bällen möglich – dabei handelte es sich um nichts anderes als Kreise, die allerdings so aussahen, als seien sie dreidimensional. Und auf diese technische Errungenschaft des 16-Bit-Zeitalters setzte das Prügelspiel **Ballz 3D**. Es ist spielerisch weitaus weniger herausragend, als es der oben abgedruckte Screenshot vermuten lässt. Denn im Grunde genommen duelliert man sich darin ausschließlich mit Gegnern, die allesamt fast identisch sind. Zudem ist auch das Spieltempo sehr gering und die Grafik ruckelt penetrant, sodass in den spannungsarmen Kämpfen kaum Dynamik aufkommt. Doch vor allem die für damalige Verhältnisse erstaunliche Grafik-Engine macht das Beat 'em Up zu einem skurrilen Vertreter seines Genres. Dass **Ballz 3D** hierzulande weitgehend unbekannt ist, ist übrigens nicht weiter verwunderlich: Es kam Mitte der Neunzigerjahre ausschließlich in Nordamerika und Japan heraus. ■

Christoph meint: *„Es ist schon bemerkenswert, welche grafischen Spielereien vor zwanzig Jahren als wegweisend galten – etwa in diesem Falle die Verwendung farbiger Kügelchen, aus denen ein Kämpfer geformt wurde. **Ballz 3D** ist heutzutage natürlich nicht mehr als Beat 'em Up ernst zu nehmen, doch als Kuriosität hat es immer noch seinen Reiz. Und für solche Überraschungen gibt es ja diese N-ZONE-Rubrik hier!“*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus Diese 8-Bit-Konsolen nahmen den Kampf gegen das Nintendo Entertainment System auf – und haben verloren.

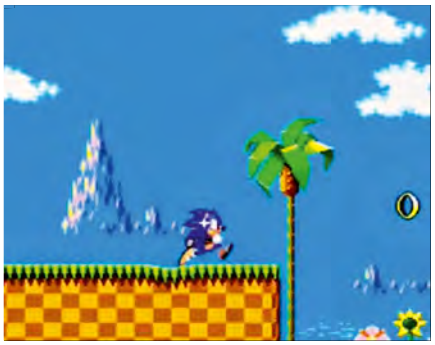
DIE NES-RIVALEN

PC ENGINE
Hersteller: NEC
Veröffentlichung: 1987
Prozessor: HuC6280, 8 Bit
Taktfrequenz: 7,16 MHz
RAM: 8 KB

MASTER SYSTEM
Hersteller: Sega
Veröffentlichung: 1985
Prozessor: Z80, 8 Bit
Taktfrequenz: 3,54 MHz
RAM: 8 KB

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12	Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13	Der GameCube
N-ZONE 02/13	**Die NES-Rivalen (Master System, PC Engine)**
N-ZONE 03/13	Die SNES-Rivalen (Mega Drive, Neo Geo)
N-ZONE 04/13	Die N64-Rivalen (Saturn, PlayStation)
N-ZONE 05/13	Die GameCube-Rivalen (PlayStation 2, Dreamcast, Xbox)



Sonic the Hedgehog fürs Master System ist im Vergleich zum Mega-Drive-Original technisch abgespeckt.

Wir schreiben das Jahr 1991. Das Nintendo Entertainment System (NES) behauptet sich in Japan und Nordamerika schon seit vielen Jahren höchst erfolgreich auf dem Markt. Dort ist Super Mario beliebter als Micky Maus und Hulk Hogan, jede Veröffentlichung eines neuen Spiels mit dem Klempner sorgt für gigantische Umsätze und einen Riesentrubel bei den Händlern. Doch in Europa ist Nintendo noch immer ein Newcomer im Segment der elektronischen Unterhaltung. Zwar wird das NES auch hierzulande verkauft, allerdings hat Nintendo noch kein eigenes Vertriebsnetz, sondern nutzt die Ressourcen einer Firma namens Bienengräber. Einen Platzhirsch auf dem Konsolenmarkt gibt es indes noch nicht, doch der größte Verfolger, niemand Geringeres als Sega, ist dem NES mit dem Master System immerhin dicht auf den Fersen. Vor allem in puncto Software hat sich Sega, die Schöpferschmiede des blauen Igels, bereits einen exzellenten Ruf unter Zockern erarbeitet. Spiele wie **Alex Kidd in Miracle World**, **Castle of Illusion**, **Hang-On**, **Shinobi**, **Sonic the Hedgehog** und **Phantasy Star** sind äußerst beliebt, hinzu kommt eine illustre Reihe an Titeln aus allen erdenklichen Genres. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Billig spielen

Das Beste ist: Man bekommt das Master System heutzutage sprichwörtlich für 'nen Appel und 'n Ei, allerdings nur das abgespeckte zweite Modell, das unter der Bezeichnung Master System II veröffentlicht wurde. Auf Flohmärkten ist diese Konsole sogar oftmals für weniger als 20 Euro erhältlich. Wer noch ein umfangreiches Spielepaket dazu haben möchte, berappt selbst dafür nur eine win-

Bei **Devil's Crush** handelt es sich um einen der besten Retro-Flipper. Das Spiel ist auf der PC Engine heimisch und zählt zu den besten Spielen der Konsole.

Donald Duck: Deep Duck Trouble ist ein empfehlenswertes Master-System-Jump&Run mit dem Superstar aus Entenhausen.

zige Summe. Für 40 Euro gehört euch also eine gut ausgestattete Sammlung, bestehend aus Hard- und Software. Für die PC Engine (in den USA: Turbografx) müsst ihr hingegen sehr viel tiefer in die Tasche greifen. Wer 150 Euro hinblättert, erhält dafür ein schönes Einsteigerpaket. Das enthält nicht nur die PC-Engine-Konsole nebst allen Kabeln, sondern auch noch einige Spiele. Ihr müsst nur bedenken, dass ihr eventuell noch einen Strom-Adapter benötigt, denn die Konsole ist nie bei uns herausgekommen (in Europa nur in Spanien). Der technische Fortschritt gegenüber dem NES ist übrigens unverkennbar: Da die PC Engine zwei Jahre nach dem Nintendo-Rivalen auf den Markt kam, ist sie auch deutlich leistungsfähiger als das NES. Bei vielen Spielen könnte man sogar glatt meinen, diese würden auf 16-Bit-Hardware laufen – so unverschämt gut sehen sie aus!

Besser Probe spielen auf der Virtual Console

Wir müssen hier aber deutlich herausstellen, dass sowohl PC Engine als auch Master System heutzutage echt antiquiert sind. Viele Spiele kommen nur noch für eingefleischte Sammler und Retro-Liebhaber infrage. Die technischen Mängel der Software sind nicht von der Hand zu weisen. Wer also mit dem Gedanken spielt, sich einen der beiden NES-Rivalen anzuschaffen, der sollte sich vorher einen Modulklassiker aus dem Archiv der Virtual Console herunterladen und ausprobieren, ob er sich mit der schwachen Grafik überhaupt anfreunden kann.

Der Erfolg blieb aus

Weder die PC Engine von NEC noch das Master System aus dem Hause Sega konnten sich letzten Endes gegen das Nintendo Entertainment System behaupten. Da die NEC-Hardware lediglich in Spanien verfügbar war und nicht flächendeckend in Europa, blieb die Konsole ein Exot, den man sich umständlich aus dem Ausland importieren musste. Doch dafür fielen hohe Kosten an – deshalb scheuten viele Zocker die teure Anschaffung. Außerdem konnten die Spiele für das Master System gegen die Popularität der Nintendo-Helden nur wenig ausrichten. Ergo: Der Mario-Konzern behielt die Oberhand und weitete seinen Erfolg mit dem SNES sogar noch aus. ■

Ähnlich wie für das NES gab es auch für das Master System allerhand kurioses Zubehör, etwa eine 3D-Brille. Diese war u. a. mit dem Spiel **Zaxxon** kompatibel. Auch eine Lightun und ein Alternativ-Controller wurden angeboten.

GEIZ & ZOCK

Master-System-Konsole	ca. 20 Euro
10 Master-System-Spiele im Set	ca. 40 Euro
PC-Engine-Konsole	ca. 120 Euro
PC-Engine-Spielab	ca. 20 Euro
	ca. 200 Euro

PIXEL-LIEBE – PIXEL-HASS

Text Thomas Peter, Christoph Kraus

Wir stürzen uns erneut in das Jahrzehnt, in dem Videospiele mit 8-Bit-Power über den Bildschirm flimmerten!

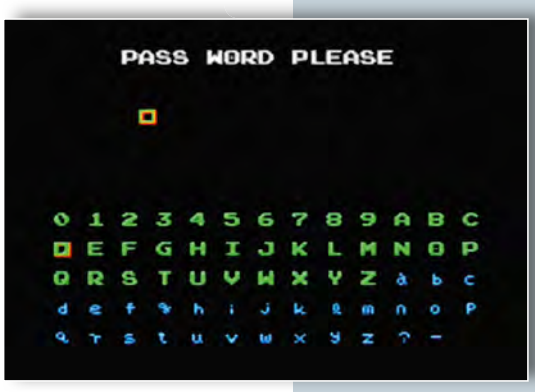
Im Bild seht ihr eine Sonderausgabe des Club-Nintendo-Magazins mit amüsanten **Kirby**-Comics. Der schräge Humor war nicht jedermanns Sache.

WILLKOMMEN IM CLUB!

Für die einen war es nur eine simple Werbebroschüre, für die anderen schlichtweg Kult: das Club-Nintendo-Magazin. Von 1990 bis 2002 kam alle zwei Monate ein neues Heft heraus, direkt aus der europäischen Nintendo-Zentrale in Großostheim. Kritische Testberichte konnte man deshalb natürlich nicht erwarten, dafür verpasste man kein wichtiges Nintendo-Spiel und es gab oft nützliche Cheats, Tipps und Levelkarten. Ebenfalls Kult: die (inhaltlich sehr grenzwertigen) Comics mit Nintendo-Figuren in den Hauptrollen. Darin kam es schon mal vor, dass Kirby in einer Geschichte als kettenrauchender Privatdetektiv Fälle löste. Anfangs bekam man das Heft per Post (zusammen mit der legendären Club-Nintendo-Mitgliedskarte) nach Hause geschickt, später war es erst nur gegen Coupon, dann jedoch gratis im Kaufhaus erhältlich. Nachdem es im Jahr 2002 eingestellt wurde, avancierte das Magazin zum begehrten Sammlerstück. Ein solches ist es noch heute.

PASSWORT-PARANOIA

UIVF%&CT 8C#OX§I7 X&2*O4IV S+H6UOFV. Nein, das hier sind keine Schimpfwörter, die wir unkenntlich gemacht haben – so haben Passwörter in der NES- und SNES-Ära ausgesehen. Als es noch keine Speicherkarten und nur wenige Module mit Batterie gab, musste man sich bei längeren Spielen seinen Fortschritt eben notieren. Klar, dass das zu Frust bei den Gamern führte. Schlecht erkennbare Sonderzeichen, umständliche Eingabe per Steuerkreuz und verloren gegangene Zettel waren nur einige der Probleme, mit denen man zu kämpfen hatte. Und wehe, man hatte beim Abschreiben einen Fehler gemacht! Da ist die automatische Speicherfunktion von heute doch ein echter Fortschritt. Zum Glück gab es auch Spiele wie **Super Bomberman**, in denen man nur vier Zahlen aneinanderreihen musste. Viele Zocker führten übrigens eine Liste über ihre erspielten Passwörter.



Nicht alle Passwörter ließen sich so leicht merken wie in **Super Bomberman** (rechts).

IRRE RETRO-CHEATS

International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start

Wer dieses Passwort im Startbildschirm mit dem zweiten Controller eingibt, ersetzt den Schiedsrichter durch einen Hund. Verrückt!

Metroid (3DS Virtual Console)

ENGAGE RIDLEY MOTHER FUCKER

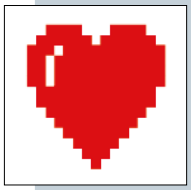
Wir wissen zwar nicht, welcher Entwickler auf dieses Passwort gekommen ist – aber es sorgt auf dem Nintendo 3DS für einen System-Absturz.

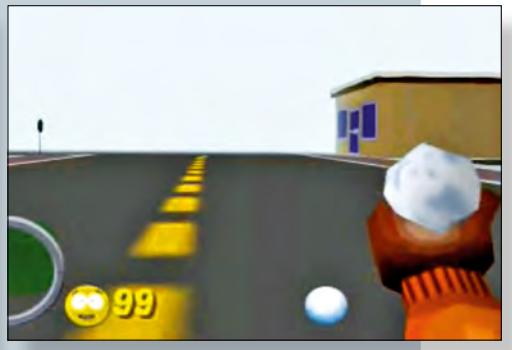
Probotector (NES)

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A

Wer diese Tastenfolge im Hauptmenü eingibt, schaltet 30 Leben frei. Der Code funktioniert auch mit mehr als 50 weiteren Spielen von Konami, darunter **Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan** (Game Boy), **Boktai: The Sun is in Your Hand** (Game Boy Advance) oder **Batman Returns** (Super Nintendo). Retro-Veteran Uwe kennt die Tastenfolge sogar auswendig – er hängt nämlich immer noch am Level 1 von **Parodius** fest!

GRAFIK-EVOLUTION





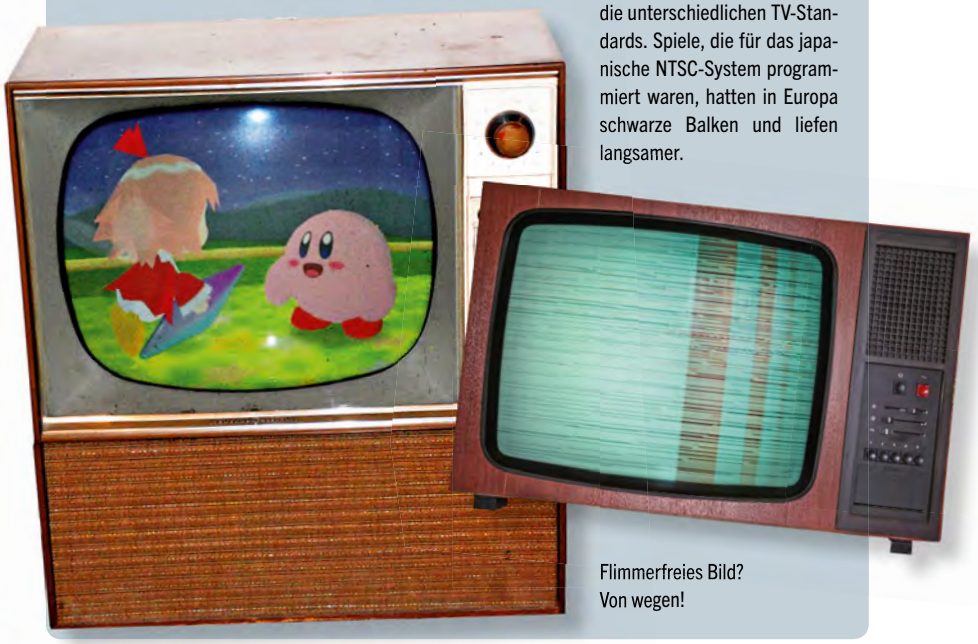
Speicherkapazität und Rechenleistung entwickeln sich über die Jahre exponentiell nach oben und daher gibt es durchschnittlich alle fünf Jahre eine neue Konsolengeneration. Aber die ästhetische Qualität der Grafik muss deshalb noch lange nicht zunehmen. Wie meinen wir das? Nun, zunächst gab es 2D-Bitmap-Grafiken. Innerhalb dieses Paradigmas war der Sprung vom NES zum SNES ein großer Fortschritt. Dann wurden polygonale 3D-Welten möglich, etwa auf dem N64. Ästhetisch fing man jedoch wieder bei null an, weil die Zahl der Polygone und die Qualität der Texturen stark limitiert waren. So sahen viele N64-Games schlechter aus als so manches späte SNES-Spiel.

REGAL-IRRSINN

Stellt euch vor, ihr wollt unbedingt **International Superstar Soccer Deluxe** auf dem Super Nintendo zocken – aber wo ist das Modul bloß? Den dazugehörigen SNES-Pappkarton besitzt ihr nicht mehr. Schließlich habt ihr das Spiel günstig und bar jeglicher Verpackung auf dem Flohmarkt erstanden. Also heißt es umständlich jedes Modul aus dem Regal ziehen, umdrehen, wieder zurückstellen und so weiter und so fort. Diese Prozedur mag bei einer kleinen Spielesammlung nur ein kleines Übel sein, doch im Falle einer großen Software-Bibliothek ist es nicht gerade einfach, den Überblick zu behalten. Da loben wir uns die Beschriftung von NES-Spielen: Bei der ehrenwerten 8-Bit-Konsole von Nintendo war der jeweilige Titel am Modulrücken aufgedruckt. So griff man schnell zum richtigen Modul!

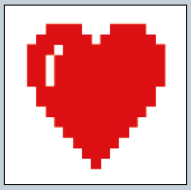
SCHWACHE SIGNALE

Wie im Kasten oben beschrieben, hatten 8- und 16-Bit-Grafiken einen ganz besonderen Charme. Doch leider kam der meistens nicht optimal zu Geltung. Dafür gab es mehrere Gründe. Zum einen die alten Röhrenfernseher. Ihre Auflösung war gering, vor allem aber waren die Pixel nicht scharf genug voneinander abgegrenzt. Zum anderen die Kabel. Lange bevor HDMI Standard wurde, hatten wir nur analoge AV- und Scart-Kabel zur Verfügung. Die Bildpunkte wurden nicht präzise angesteuert, das Ergebnis waren verwaschene Sprites und ausgefranste Pixel. Und schließlich die unterschiedlichen TV-Standards. Spiele, die für das japanische NTSC-System programmiert waren, hatten in Europa schwarze Balken und liefen langsamer.



Flimmerfreies Bild? Von wegen!

NOCH MEHR KULT UND KÄSE



+++ **TOP:** Die Batterien in frühen Game-Boy-Modellen hielten ewig. Anhand der Leuchtkraft der Batterie-LED konnte man sogar erkennen, wie lange die Energie noch ausreicht. +++ **FLOP:** In frühen Adventure-Games wurde man oft alleingelassen. Tutorials und Hinweistexte waren Mangelware. +++ **TOP:** Die Bitmap-Grafiken aus 16-Bit-Zeiten waren individuell und hatten viel Charme. +++ **TOP:** Einfach Modul einstecken und losdaddeln – keine Installation, keine Ladezeiten. +++ **FLOP:** AV-Kabel in Verbindung mit Röhrenfernsehern lieferten nur ein unscharfes Bild – bei fehlender PAL-Anpassung mit Stauchungen und schwarzen Balken. +++ **TOP:** Die Grafik des Ur-Game-Boys war zu ihrer Zeit zweckmäßig bis kultig. +++ **FLOP:** Doch bei schnellem Scrolling und aufwendigen Hintergründen konnte man wegen des Verwisch-Effekts kaum etwas erkennen. +++

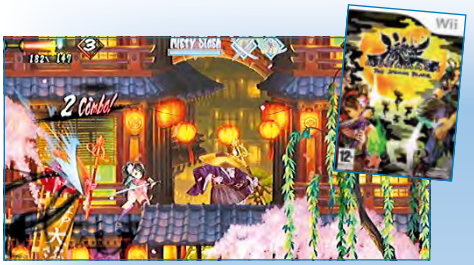
NEO RETRO

Text | Thomas Eder, Christoph Kraus

Ihr wollt heute schon wissen, was morgen Kult ist? Das Team der N-ZONE stellt euch die potenziellen Retro-Schätze von morgen vor!

Wertvolle Gegenstände zu sammeln liegt seit jeher in der Natur des Menschen: Vor hunderttausend Jahren horteten unsere Vorfahren bereits alle erdenklichen Lebensmittel und Speere in ihren Höhlen. Heute hingegen dürften es eher silbern schimmernde Rundlinge in weißen Verpackungen sein, die der geneigte Leser unbedingt sein Eigen nennen möchte. N-ZONE stellt auf dieser Doppelseite eine Reihe von Wii-Spielen vor, die wahrscheinlich das Zeug zu echten kleinen Sammlerschätzen haben. ■

DIESE Wii-DISCS SIND MODERNE KLASSIKER!

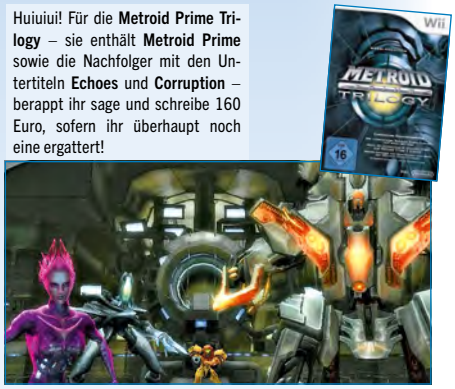


Muramasa: The Demon Blade ist ein empfehlenswertes Beat 'em Up, allerdings so wenig verbreitet, dass es für Sammler bald von großem Interesse sein könnte. Schon jetzt wird das Spiel für knapp 60 Euro gehandelt – ein ungewöhnlich hoher Wert für ein vergleichsweise neues Wii-Spiel.

Auch **Tatsunoko vs. Capcom** – ein weiteres Prügelspiel – ist ein wahrer Exot. Ebenso wie für **Muramasa: The Demon Blade** müsst ihr gute 60 Euro hinlegen, um das Beat 'em Up aus dem Hause Capcom euer Eigen nennen zu dürfen.

Auch das Limited Edition Pack von **The Legend of Zelda: Skyward Sword** ist stark im Wert gestiegen. Einst für knapp 80 Euro veröffentlicht, kostet es inzwischen fast doppelt so viel.

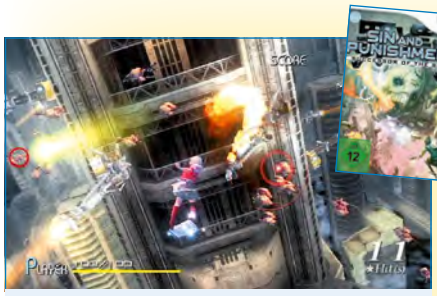
Monster Hunter Tri wurde einst in geringer Stückzahl in einer schicken Box ausgeliefert und enthielt als Schmankerl den Classic Controller Pro, das WiiSpeak-Mikrofon sowie eine Plastikfigur. Für das seltene Schatzkistlein werden heute satte 200 Euro fällig.



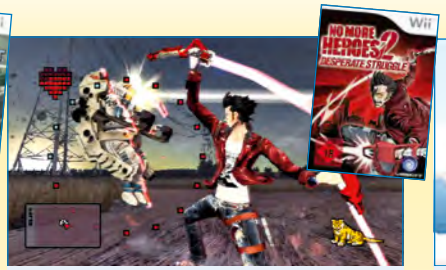
Huiuiui! Für die **Metroid Prime Trilogy** – sie enthält **Metroid Prime** sowie die Nachfolger mit den Untertiteln **Echoes** und **Corruption** – berappt ihr sage und schreibe 160 Euro, sofern ihr überhaupt noch eine ergattert!

Kaum zu glauben: Die **Super Mario All-Stars** Jubiläumsedition kam anlässlich des 25. Geburtstags des Superstars in die Läden. Zwei Jahre später, zu Marios 27. , ist das Set (bestehend aus Wii-Disc, Audio-CD und einem Büchlein), mehr als die doppelte Summe wert.

GAMES, DIE MAL WAS WERT WERDEN KÖNNTEN:



Das meisterliche Actionspiel **Sin and Punishment: Star Successor** aus dem Hause Treasure lief im Handel eher schlecht, sodass es schon in wenigen Jahren eine beträchtliche Summe wert sein könnte. Momentan wird es allerdings nur für gut 20 Euro verkauft.



Aus der Feder des irren Design-Genies Goichi „Suda51" Suda stammen die wilde Story sowie das abgedrehte Gameplay von **No More Heroes 2: Desperate Struggle**. Mit einem Laserschwert bewaffnet legt ihr euch mit den bizarrsten Gegnern der Videospielgeschichte an. Jetzt schon Kult!

Die schräge Minispielsammlung **Beat the Beat: Rhythm Paradise** aus dem Hause Nintendo kam zwar erst vor wenigen Monaten in den Handel, doch aufgrund der niedrigen Auflage könnte der Wert der Disc künftig massiv steigen. Momentan kostet sie zwischen 20 und 30 Euro.

Das Spiel mag zwar nicht die erhoffte Bombe geworden sein, doch drei Dinge sprechen für die **Collector's Edition** von **Disney Micky Epic 2**: Die Sammleredition im Farbeimer enthält tolle Extras, sie ist nur limitiert erhältlich und am wichtigsten: Disney-Produkte sind stets ein Sammler-Hit!

Dasselbe wie bei **Micky** können wir auch zur Sammelbox von **Sonic Colours** sagen. Das Spiel ist ganz ordentlich, Sonic hat eine sehr treue Fangemeinde und noch ist das Teil für einen fairen Preis zu haben. Wir fürchten einzig, dass die Box vielleicht gar nicht so limitiert ist.

Limitierte Editionen von guten Rollenspielen sind oft eine sichere Bank, daher sind die Sammler-Editionen der Wii-Hits **Xenoblade Chronicles**, **The Last Story** sowie **Pandora's Tower** allesamt einen Blick wert. Noch sind die Titel für 30 bis 60 Euro zu haben. Wetten, die werden auf Dauer teurer?

Das lustige Murmel-Labyrinth **Kororinpa** gehörte zu den besten Starttiteln für Wii, wurde aber nie zum Megahit. Dennoch gehört es einfach in jede gute Wii-Sammlung. Und es wird langsam immer schwieriger, den Titel neu zu erhalten. Gute Zeichen für Sammler!

DANN WIRD'S WAS WERT!

Welche Kriterien müssen erfüllt sein, damit ein Spiel für Sammler interessant wird?

Damit ein Spiel irgendwann zum echten Sammlerschatz wird, muss vor allem eines der Fall sein: Es darf nicht mehr zu viele Exemplare davon geben. **Wii Sports** wird also nie zum Sammlerstück. Habt ihr jedoch ein Spiel im Regal, das aus irgendwelchen Gründen aus dem Handel genommen oder nur in geringen Stückzahlen verkauft wurde, steht ihr deutlich besser da. Auch die Ausstattung ist wichtig: Sammler-Editionen (idealerweise limitiert) sind besser als die Normalfassung. Und auch hier kann es noch besondere Unterschiede zwischen den verschiedenen Regionen geben. Vielleicht ist eine Import-Version einer Sammlerbox noch viel begehrter, weil ein besonderes Spielzeug beiliegt? Bleibt jedoch skeptisch! So manche „limitierte Edition" wird in riesigen Stückzahlen auf den Markt gebracht, was den Sammlerwert stark beschränkt. Besser ist es, wenn ihr an unverkäufliche Promo- oder Messe-Exemplare eines Spiels gelangt. Die sind stets sehr begehrt! Grundsätzlich gilt bei alldem dann noch folgende wichtige Regel: je besser der Zustand, desto höher der Wert. Maximalpreise erzielen nur Spiele, die in ihrer Originalverpackung eingeschweißt sind.

Sind Importspiele stets die besten Sammlerstücke?

Nicht immer! Besonders wichtig ist, dass es davon keine gleichwertigen Versionen in anderen Regionen gibt. Ein Japan- oder US-exklusives Spiel ist auf jeden Fall begehrenswerter als ein Titel, den ihr auch ganz normal als deutsche Fassung bei uns im Laden kaufen könnt. Bedenkt aber, dass der Import von Spielen dank Versand- und Zollgebühren recht teuer werden kann. Obendrein sind Importtitel auf den aktuellen Nintendo-Konsolen nicht spielbar.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

DARKSIDERS 2

Wii U – Das Labyrinth des Seelenlenkers

Das Labyrinth des Seelenlenkers funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das Ei des Windfischs in **Zelda: Link's Awakening**. Ähnlich wie bei einem Zahlenschloss werdet ihr durch Ausprobieren wahrscheinlich nie den richtigen Weg finden. Die Lösung gibt es entweder in den Schriftrollen des Seelenlenkers oder bei uns – voilà:

Level 1: Nächste Ebene (N-W); Geheimnis (S-O)
Level 2: Nächste Ebene (O-S-N); Geheimnis (N-N)
Level 3: Nächste Ebene (W-O-N-N); Geheimnis (N-S-O)
Level 4: Nächste Ebene (O-W-N-S); Geheimnis (W-O-N)
Level 5: Nächste Ebene (W-W-N-O); Geheimnis (W-N-S)
Level 6: Nächste Ebene (S-O-O-N-N); Geheimnis (O-O-O-S)
Level 7: Nächste Ebene (S-W-O-O-O); Geheimnis (S-S-W-N-N)
Level 8: Nächste Ebene (N-W-N-W-O); Geheimnis (N-S-S-O-N)
Level 9: Nächste Ebene (O-N-O-N-S); Geheimnis (S-W-O-O-N)
Level 10: Nächste Ebene (W-O-N-S-W); Geheimnis (N-S-O-W)

Feuerprobe: Auf jeder Ebene des Labyrinths erwartet euch eine neue Gegnerwelle.

SONIC ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Wii U – Freischaltbares

Wie es sich für einen guten Fun-Racer gehört, könnt ihr in **Sonic All-Stars Racing Transformed** viele zusätzliche Charaktere freischalten. Dazu müsst ihr jeweils eine Aufgabe erledigen und die Figur dann für einen bestimmten Sternebetrag kaufen. Anmerkung: Die gespiegelten Grand Prix Cups schaltet ihr frei, indem ihr alle fünf normalen Cups siegreich abschließt.

Fiesling: Um ihn zu spielen, müsst ihr die Spiegel-Turniere gewinnen.

Dunkler Igel: Um Shadow freizuschalten, müsst ihr lediglich ein Renn-Event gewinnen.

FREISCHALTBARE FIGUREN

Ages	World Tour Mode: Superstar Showdown – Gewinne Ranger Rush (Sprint); Kosten: 165 Sterne
Alex Kidd	Wurde am 25. Dezember 2012 automatisch freigeschaltet.
Amigo	World Tour Mode: Sunshine Coast – Gewinne Studio Scrapes (Versus); Kosten: 8 Sterne
Danica Patrick	World Tour Mode: Frozen Valley – Gewinne Pirate Plunder (Race); Kosten: 16 Sterne
Doctor Eggman	Gewinne alle fünf gespiegelten Grand Prix Cups.
Gilius Thunderhead	World Tour Mode: Moonlight Park – Gewinne Molten Mayhem (Ring Race); Kosten: 120 Sterne
Gum	World Tour Mode: Moonlight Park – Gewinne Jet Set Jaunt (Boost Challenge); Kosten: 105 Sterne
Joe Musashi	World Tour Mode: Twilight Engine – Gewinne Shinobi Showdown (Versus); Kosten: 85 Sterne
Mii	Gewinne alle fünf normalen Grand Prix Cups.
Nights	World Tour Mode: Scorching Skies – Gewinne Carrier Crisis (Sprint); Kosten: 80 Sterne
Pudding	World Tour Mode: Twilight Engine – Gewinne Hatcher Hustle (Sprint); Kosten: 50 Sterne
Reala	World Tour Mode: Superstar Showdown – Gewinne Nightmare Meander (Ring Race); Kosten: 160 Sterne
Shadow the Hedgehog	World Tour Mode: Frozen Valley – Gewinne Seaside Scrap (Versus); Kosten: 35 Sterne
Vyse	World Tour Mode: Scorching Skies – Gewinne Rogue Rings (Ring Race); Kosten: 30 Sterne

NINTENDO LAND

Wii U – Freischaltbares

Als Fortsetzung der Tipps aus dem letzten Heft gibt es hier noch ein paar Bonus-Missionen für Nintendos Vergnügungspark.

Pikmin Adventure
- Um die sechs Extra-Missionen freizuschalten, spielt die ersten 16 regulären Missionen durch.
- Um zwei neue Arenen für den Versus-Modus freizuschalten, absolviert jeweils fünf Partien in der Starter's Arena und in der Warrior's Arena.

The Legend of Zelda: Battle Quest
Komplettiert die ersten neun regulären Missionen, um fünf Extra-Missionen freizuschalten.

Durchhalten: Wer alle **Zelda**-Missionen schafft, erhält Bonus-Nachschub!

SKYLANDERS GIANTS

Wii U/3DS – Figuren aus den Vorgängern

Habt ihr **Skylanders: Spyro's Adventure** durchgespielt? Dann habt ihr sicherlich noch einige alte Figuren, auf denen massenhaft Geld gespeichert ist. Warum nehmt ihr dieses Geld nicht, um in **Skylanders Giants** zusätzliche Arenen, Himmelssteine und neue Attacken zu kaufen? Ja, darauf hätte man auch selbst kommen können. Gern geschehen!

Transfer: Nutzt im Vorgänger erspieltes Geld, um neue Inhalte zu kaufen!

ASSASSIN'S CREED 3

Wii U – Waffen und Monturen

Ihr müsst nicht das ganze Spiel mit euren versteckten Unterarm-Klingen bestreiten. Bei fleißigen Handwerkern könnt ihr euch ein ganzes Arsenal neuer (alter) Waffen zusammenschrauben lassen. Welche Materialien ihr für welche Waffe benötigt, lest ihr in unserer Liste.

ENGLISCHE STEINSCHLOSSPISTOLE:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 2),
- Holzarbeiter (Lvl. 2)
- Zutat 1: Feuersteine/Zündsteine
- Zutat 2: Eichenholz
- Zutat 3: spezieller Eisenbarren

FRANZÖSISCHE BESCHICHTETE PISTOLE:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 2)
- Zutat 1: Eisenerz
- Zutat 2: Feuersteine/Zündsteine
- Zutat 3: spezieller Eisenbarren

KRIEGSKEULE MIT EISENKLINGE:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 1),
- Holzarbeiter (Lvl. 2)
- Zutat 1: Eschenholz
- Zutat 2: spezieller Eisenbarren

ITALIENISCHES STEINSCHLOSSGEWEHR/PISTOLE:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 3),
- Holzarbeiter (Lvl. 3)
- Zutat 1: Ahornholz
- Zutat 2: Feuersteine/Zündsteine
- Zutat 3: spezieller Eisenbarren

NACHBAU VON LINCOLNS SCHWERT:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 4)
- Zutat 1: spezieller Eisenbarren
- Zutat 2: Silbererz

MARINEAXT:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 3),
- Holzarbeiter (Lvl.3)
- Zutat 1: spezieller Eisenbarren
- Zutat 2: Hickoryholz

SEEDIENST-STEINSCHLOSSGEWEHR DER ROYAL NAVY:
- Handwerker: Schmied (Lvl. 4)
- Zutat 1: Golderz
- Zutat 2: Feuersteine/Zündsteine
- Zutat 3: spezieller Eisenbarren

KÖNIGLICHE PISTOLE:
- Handwerker: Schmied (Lvl.3)
- Zutat 1: Silbererz
- Zutat 2: Feuersteine/Zündsteine
- Zutat 3: spezieller Eisenbarren

KRIEGSTOMAHAWK:
- Handwerker: Schmied (Lvl.2)
- Zutat 1: spezieller Eisenbarren

WASHINGTONS SCHLACHTSCHWERT:
- Handwerker: Schmied (Lvl.4)
- Zutat 1: Silber
- Zutat 2: spezieller Eisenbarren

MONTUREN
Es gibt folgende freischaltbare Monturen:
- **Assassinen-Montur:** Standardausrüstung
- **Boston-Montur:** Sequenz 06, 500 $
- **Jamestown-Montur:** Sequenz 06, 1.500 $
- **Charleston-Montur:** Sequenz 06, 3.000 $
- **New York-Montur:** Sequenz 09, 1.000 $
- **Philadelphia-Montur:** Sequenz 09, 2.000 $
- **Baltimore-Montur:** Sequenz 09, 2.500 $
- **Altaïr-Montur:** Alle Hauptmissionen mit allen optimalen Missionszielen beenden
- **Captain Kidd-Montur:** Maritime Orte – Ork Island beenden.
- **Achilles Orginal-Montur:** Achilles-Gemälde-Mission beenden.
- **Kanien Kehá:Ka-Montur:** Alle Adlerfedern sammeln.
- **Ezio-Montur:** über UPlay (30 Punkte)

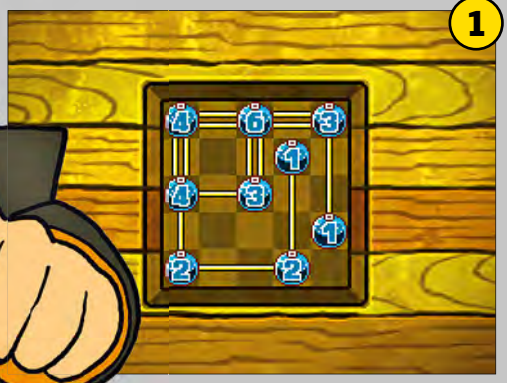
PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

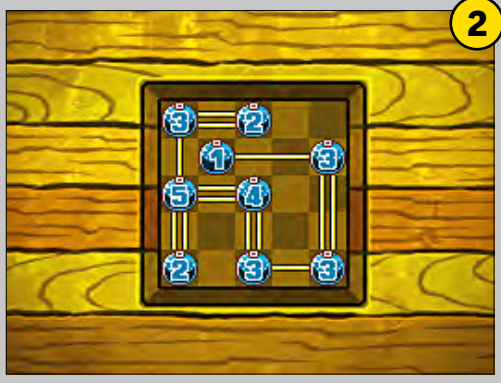
Text | Christoph Kraus

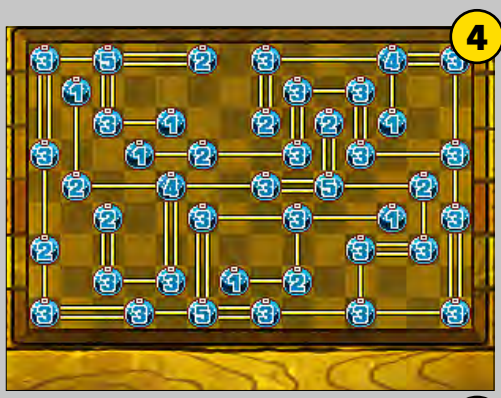
Wir lotsen euch durch die ersten 50 „Rätsel des Tages“ von Professor Laytons Rätsel-Parade!

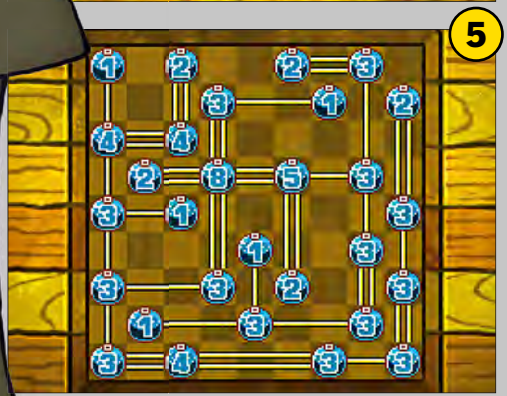
Ihr habt die Story von Professor Laytons neuestem Rätselstreich erfolgreich abgeschlossen? Alle Aufgaben sind gelöst, sämtliche Minispiele beendet? Dann kann der Spaß weitergehen, denn jeden Tag spendieren euch die Entwickler von Level-5 ein zusätzliches „Rätsel des Tages“ – insgesamt sind es 365 an der Zahl. Um euch auf den Geschmack zu bringen, drucken wir auf den folgenden vier Seiten die Lösungen der ersten 50 Rätsel ab. Um sie jeweils auf euren 3DS zu laden, müsst ihr im Hauptmenü des Spiels lediglich auf „Bonus“ klicken, dann euren Speicherstand anwählen und zu guter Letzt die „Rätsel des Tages“ aufrufen.

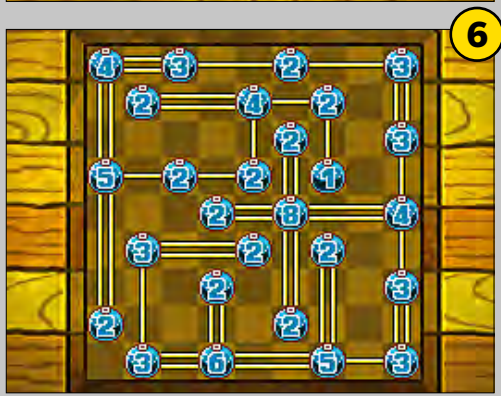
ALCHEMIELABOR











TETRATON*

1

2

3

4

*Welche Blöcke ihr in welchem Schritt anklicken müsst, haben wir jeweils im Bild skizziert. Den letzten Schritt haben wir jeweils im Screenshot gezeigt.

SPUK UND SPIEGEL

1

2

3

4

KLOTZKRAMKISTE

1

2

3

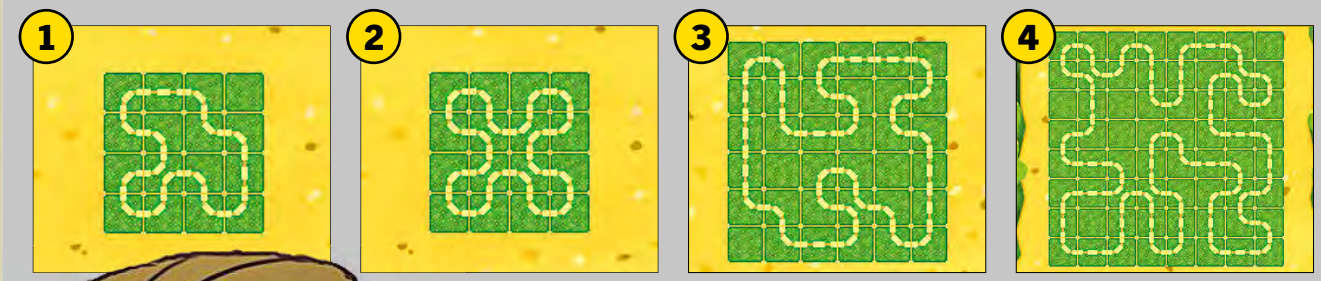
4

5

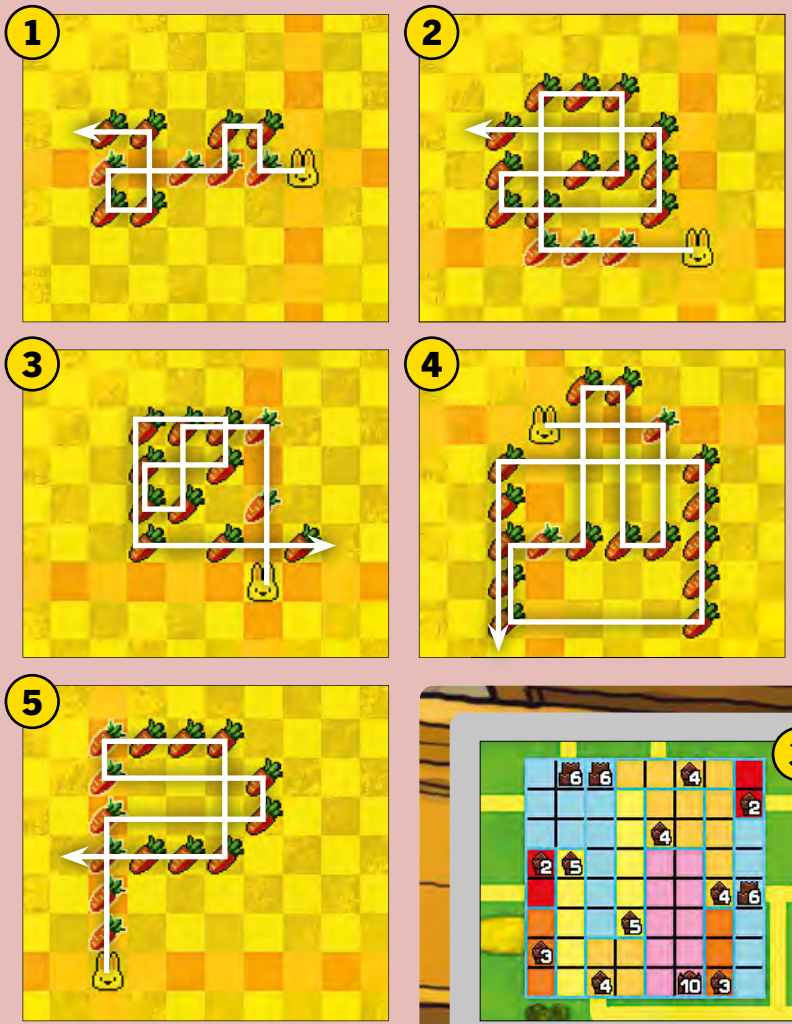
6

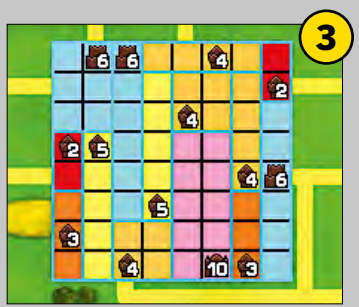
LICHTERZAUBER

ZAUNWIRRWARR

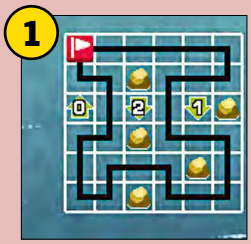


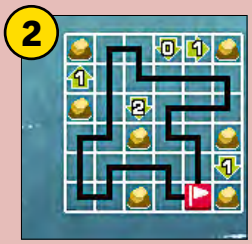
RÜBENFLUCHT

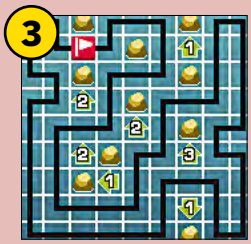


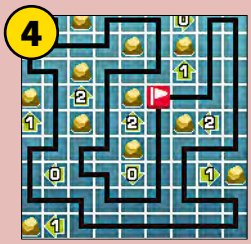


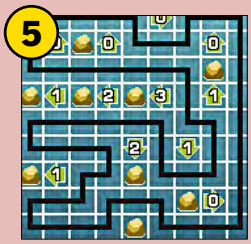
RISKANTE REGATTA

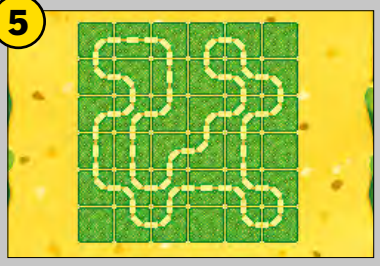
1


2


3


4


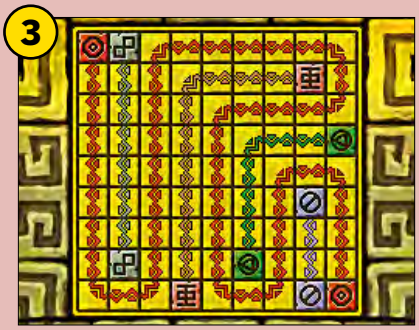
5


5


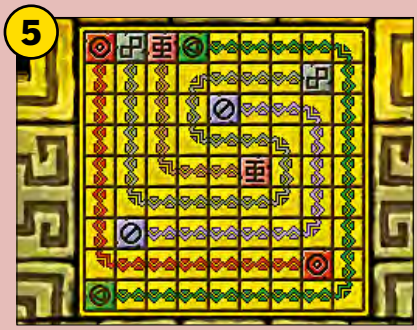
ANTIKE PFORTE

1

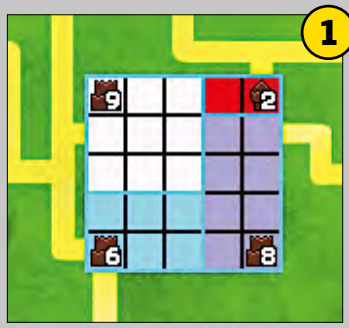
2

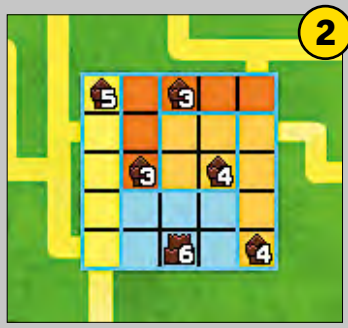
3


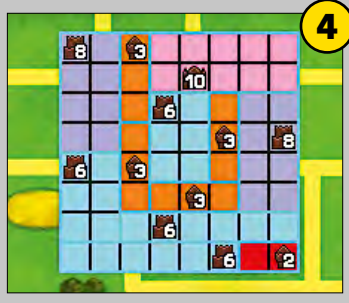
4

5


TERRITORIENTEILUNG

1


2


4


5

SO BOMBIG FEIERTEN UNSERE LESER!

Wir küren die drei besten Wii-U-Partymacher.

In der letzten N-ZONE beklagten wir uns darüber, dass viele Nintendo-Pressebilder äußerst gestellt aussehen. Auf den Lifestyle-Fotos des Unternehmens sieht man beispielsweise, wie eine vermeintliche Mädchen-WG wild mit den Armen gestikuliert oder wie ein Seniorenpaar ausgelassen auf dem Balance Board hin und her wippt, während im Hintergrund der Enkel schallend lacht. Aber wird so wirklich gezockt? Das wollten wir genau wissen und baten euch, uns Bilder eurer Silvesterfete zu schicken, auf der die Wii U auf Hochtouren lief.

SO ZOCKT DOCH KEINER!

*„Es war echt eine geile Party – mit einem Tischfeuerwerk, Luftballons und natürlich der Wii U, die für uns nicht mehr wegzudenken ist. Auf diesem Bild sieht man uns beim Spielen von **New Super Mario Bros. U**, was zu viert einfach nur geil ist. Aus lauter Rumhüpferei bringt man sich selbst oder die anderen aus Versehen in den Abgrund. Und um das Spiel noch ein bisschen lustiger und härter zu gestalten, hat uns unser Wii-U-Pad-Zocker viele fiese Fallen gestellt. Das Einzige, was uns gestört hat, waren die Updates – wir mussten zunächst 30 Minuten warten, ehe wir beginnen konnten! Aber wir haben sowieso keine Spiele, die uns die Laune vermiesen, egal ob **Rabbids Land** oder **ZombiU** – das sind alles Spiele, die auf einer Party nicht fehlen dürfen. Die Resonanz auf die Wii U war übrigens großartig. Deshalb darf die Konsole niemals auf einer Party fehlen.“* **Nicole**

*„Wir – Saman, Gobind und Marc (v.l.n.r.) – haben ordentlich ins neue Jahr gefeiert: Nachdem die Mitternachtsstunde vergangen war, haben wir uns dazu entschlossen, **Nintendo Land** zu spielen – schon jetzt ein echter Klassiker! Vor allem **Metroid Blast** hat uns gepackt. Die Minispielsammlung war (abgesehen von Assistentin Monita, die mehr als lästig mit ihren Tipps ist) dabei ein echter Spaßbringer. Doch wie soll man sich beim ‚Octopus Dance‘ aufs Tanzen konzentrieren, wenn alle Mitspieler lachen, weil das eigene Mii so seltsam hin und her zappelt? Danach wurde es nostalgisch, denn wie bei jedem unserer Zusammentreffen haben wir **Conduit 2** gezockt. Auch dieses Spiel ist zwar im Großen und Ganzen ein Renner, entpuppte sich an Silvester aber leider auch als gelegentlicher Party-Vermieser, als mal wieder die Wii hängenblieb und einen anhaltenden Alarmton ausstieß. Dieser konnte nur durch ein vollständiges Kappen der Stromversorgung abgeschaltet werden – schade. Danach wurde **Super Smash Bros. Brawl** in die Konsole eingelegt und wir mussten die Charaktere und Errungenschaften neu freispielen. Wie lange das wohl her war, dass wir CDs und Trophäen sammeln mussten? Mindestens eine halbe Ewigkeit! Nachdem wir gegen 3 Uhr nachts um die Häuser gezogen waren und die Finsternis genossen hatten, wechselte abermals die Disc. Die Zombies infiltrierten unsere nachtaktive Zockerbasis: Licht aus, Taschenlampe an. Wir befanden uns plötzlich im Tower of London – **ZombiU** ist ein Partykracher hoch drei. Mit den gelegentlichen Böllern vor dem Fenster eine geile Atmosphäre! Unser Fazit zur Wii U: Die Online-Funktionen (wie YouTube) laufen schnell und meist reibungslos (im Gegensatz zum Wii-Browser), die Spiele sehen toll aus und werden durch das GamePad unterstützt. Einziger Makel: Bei **Conduit 2** muss man alle Waffen und Rüstungen für den Splitscreen-Modus neu kaufen, weil die Speicherstände nicht übertragen werden können. Was soll man sonst noch sagen? Cuba Libre, Chips und Schokolade und zwei Bros., das neue Jahr kann kommen! Prost Neujahr, N-ZONE-Redaktion und -Leser!“* **Marc**

„Unsere Silvester-Feier fand bei einer sehr guten Freundin, Sonja, statt. Sie hat uns mit Getränken und einem Buffet versorgt, damit wir uns danach gestärkt an der Wii U austoben konnten. Der absolute Partykracher war ***Nintendo Land****, vor allem das Spiel ‚Mario Chase'. Da hörte man oft ein lautstarkes ‚Noch eine Runde!'. Aber auch in den letzten Sekunden, wenn es knapp wurde, Mario zu fangen, wurde es auch mal etwas lauter. Oder ich, der in die Rolle von Mario geschlüpft war, schrie dann auch mal ganz aufgeregt, wenn ein Toad sich an meine Fersen geheftet hat. Auch mit ‚Luigi's Ghost Mansion' hatten wir viel Spaß. Nur mit dem ‚Animal Crossing'-Minispiel wollte die Mehrzahl der Spieler irgendwie nicht warm werden. Also sind wir zu* ***Rabbids Land*** *gewechselt. Am Anfang waren alle noch sehr skeptisch, was es denn mit diesen verrückten Hasen auf sich hat, doch am Ende hat jeder die Hasen in Herz geschlossen. Das Spiel eignet sich für solche Abende ganz besonders, auch wenn bei den Minispielen immer nur zwei Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander antreten. Alle haben gespannt auf den Bildschirm geblickt. Nur leider kann man das Spiel nur zu viert spielen und deswegen hat sich die Gastgeberin freiwillig für den Ausschluss an dem Spiel gemeldet, um sich dann beherzt schon einmal den Haushalt vorzunehmen und die bereits entstandenen Spuren zu beseitigen. Am Ende hat dann sogar jemand bei* ***Rabbids Land*** *gewonnen, der von der Wii U noch nie etwas gehört oder gesehen hatte. Ihn hat besonders das GamePad mit dem eigenen Bildschirm fasziniert oder das asynchrone Spielen. Aber auch allen anderen Beteiligten konnte man anmerken, dass sich die Wii U für den perfekten Partyspaß eignet und wohl noch des Öfteren zum Einsatz kommen wird. Wenn ich mir die Bilder heute so anschaue, dann muss ich sagen, dass wir für eine Nintendo-Werbung doch recht gut geeignet wären. Sehr vorbildlich, wie wir zusammen sitzen und Spaß haben. Beteiligt waren übrigens Sonja, Linnea, Kevin, Malte und meine Wenigkeit, Emanuel. Ich habe noch ein Bild hinzugefügt, das die Spielertruppe zwar ohne Wii U, aber (wie es sich für eine Silvesterparty gehört) mit Sektgläsern in der Hand zeigt. Fühlt euch einfach so, als würden wir gerade noch mit euch aufs neue Jahr anstoßen wollen."*

Emanuel

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der neuen Staffel von **Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!** – ein Mii von Sonja Zietlow gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii der bissigen Dschungelshow-Gastgeberin. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 31. Januar 2013.

Barack O

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Barack Obama zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Manuel Wirth als sehr gelungen. Für alle, die das Mii des US-Präsidenten auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem man eine GameCube-, eine Wii- und eine Wii-U-Disc am Weihnachtsbaum hängen sieht. Außerdem musste sich auf eurem Kopf Lametta befinden – und an euren Ohren jeweils ein Strohstern. Zu guter Letzt hatten wir auch noch von euch gefordert, dass sich in eurer Hand ein Originalkarton von NES, SNES oder N64 befindet. Wie ihr seht, erfüllten nicht gerade wenige Leser die Anforderungen. Wir gratulieren Robin Winopal, Marco Maruschke und Nicole Schober. Sie wurden zufällig unter allen Teilnehmern ermittelt und freuen sich über ein kleines Überraschungspaket.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 31. Januar 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph im letzten Monat irrte, verpflichtete er sich dazu, einem weiteren Leser ein Geschenkpaket zu schnüren – sozusagen als verspätetes Weihnachtsgeschenk. Der Glückliche war Thorsten Kozik!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem man sieht, dass bei euch immer noch der Weihnachtsbaum im Zimmer steht.**
2. **Mit einer Säge habt ihr allerdings schon, gut erkennbar, einen Ast abgeschnitten.**
3. **Und zu guter Letzt verlangen wir noch von euch, dass ihr folgende Nintendo-Konsolen unterm Baum liegen habt: SNES, Nintendo 64, GameCube, Wii, Wii U.**

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang eine hässliche Zombie-Maske im Büro zu tragen.

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Sebastian F. die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Satoru Iwata in dieser Szene aus **Lego City: Undercover**? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 31. Januar 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

ONLINE-LUST UND -FRUST: DIE Wii U IM CHECK

N-ZONE wollte diesmal von euch wissen: Was stört euch an den Online-Möglichkeiten der Wii U? Und worüber freut ihr euch am meisten? Wir präsentieren meinungsstarke Leserstimmen.

MiiVERSE

Am besten gefällt mir an der Wii U die Einbindung der Online-Funktionen, ferner das eigene Sozialnetzwerk Miiverse. Ich denke, Nintendo ist es damit gelungen, ein ganz neues Spielerlebnis zu schaffen. Vorbei sind die Zeiten, in denen man an einer Stelle in einem Spiel nicht mehr weiterkommt und dann letztendlich total verzweifelt im Internet nach einer Lösung des Problems suchen musste. Das Lösen von Problemen erledigt man nun in einer Gemeinschaft von Spielern, die dasselbe Spiel besitzen und auch gerne aushelfen, wenn es notwendig sein sollte. Auch Beiträge, die während des Spiels auftauchen, als Beispiel ist der Plaza von Nintendo Land zu nennen, sind wirklich eine Ergänzung. Nintendo hat es damit geschafft, ein echtes „Wir"-Gefühl entstehen zu lassen.

Voll genutzt

Aber was mich neben dieser Möglichkeit von Miiverse noch fasziniert, ist die Tatsache, dass es viele Menschen gibt, die offenkundig die Funktionen von Miiverse auf höchstem Niveau ausreizen. Was da manchmal an Zeichnungen im Stream auftauchen, ist wirklich beeindruckend und schön anzusehen. Ein „Yeah!" meinerseits haben diese Personen sicher, denn dahinter steckt nicht nur Herumkritzeln, sondern meist auch stundenlange Arbeit. Das ist bemerkenswert und muss definitiv auch mal erwähnt werden.

Miiverse mobil

Ich kann es jedenfalls kaum mehr erwarten, dass auch Versionen von Miiverse auf andere Geräte portiert werden, um beispielsweise das Spielvergnügen mit dem 3DS um einiges aufzuwerten. Aber eines ist mir dann doch sehr bitter aufgestoßen: Die langen Ladezeiten der Wii U. Sei es offline oder auch online, die Wartezeiten sind oft eine Zumutung und müssen definitiv noch verbessert werden. Leider hat Nintendo diesbezüglich auch erstmal keine Aussicht auf eine Verbesserung versprochen, was ich wirklich sehr schade finde.

Emanuel van Weimar

NEUE CHANCE FÜR HIGHSCORE-KNACKER

Diesen Monat suchen wir wieder die N-ZONE-Leser mit den besten Highscores in New Super Mario Bros. U.

Im letzten Heft wollten wir wissen: Welche Leser haben bei **Nintendo Land** die meisten Stempel angehäuft? Hier kommen die Besten!

Rang	Stempel	Name
1.	75	Christoph N.
2.	65	Marco Waschull
3.	61	Marc Schwarz
	61	Simon Orosch
5.	40	Silke Benger

Die neue Highscore-Mission:
1. Wählt „Düse durch den Eichenhain“ im Herausforderungs-Modus von **New Super Mario Bros. U** und absolviert den Level möglichst rasch (Bild links).
2. Seid ihr mit eurem Rekord zufrieden, haltet die Home-Taste gedrückt, während er angezeigt wird (Bild in der Mitte).
3. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von diesem Standbild in der Community (Bild rechts). Nennt uns bis zum 31. Januar 2013 eure Bestzeit, und zwar per Mail an redaktion@n-zone.de. Gebt auch unbedingt eure Nintendo-ID bekannt, damit wir euren Highscore überprüfen können.

RUCKELFREIES VERGNÜGEN

Am besten gefällt mir das Miiverse und die Tatsache, dass ich beim Onlinespielen (noch) nicht von Lags betroffen war. Auf der Wii konnte man ja manche Spiele online nur mit Lags spielen, doch auf der Wii U gab es beim Zocken übers Netz bislang kaum Schwierigkeiten. Nur gelegentliche Serverausfälle nerven. Diese kommen zwar selten vor, aber das muss nicht sein!

Dennis Tsitak

1A-BROWSER

Eines der gelungensten Features ist der tolle Internetbrowser. Seitdem ich die Wii U habe, gehe ich kaum mehr mit dem PC online, sondern setzt mich lieber mit dem Controller aufs Bett. Hier überzeugen vor allen Dingen die kurzen Ladezeiten, die bei anderen Apps hingegen als Kritikpunkt anzusehen sind. Wenn Nintendo daran noch arbeiten würde, wäre die Wii U (fast) perfekt: Toll ist auch der im Internetbrowser integrierte YouTube-Player, der als App (siehe Bild) jedoch sehr schlecht ist, gerade wegen der verwirrenden Navigation.

Tobias Ihme

KEINE CHANCE FÜR SPOILER

Gut gelungen ist auf jeden Fall das Miiverse. Die vielen Möglichkeiten, vor allem auch ingame posten zu können, sind sehr durchdacht. Besonders hervorzuheben ist hierbei, wie ich finde, der Spoiler-Filter. Eine sehr gute Idee. Ansonsten ist auch der Internetbrowser wirklich gut geworden. Es macht einfach Spaß, sich kurz aufs Sofa zu setzen und im Internet rumzutrödeln.

Ike Schmalenberg

LESERZITATE

Hallo,
ich lese immer wieder die N-ZONE. Mir gefällt unter anderem die Retro-Seite. Ich bin seit den Achtzigern ein Nintendo-Fan und nenne alle Konsolen des japanischen Unternehmens mein Eigen. Außerdem habe ich noch sechs **Game & Watch**-Spiele, und zwar mit der Originalverpackung. Trotz des Spotts meiner Kinder (sie lachen sich wohl über die miese LCD-Grafik schlapp, Anm. d. Red.) macht es immer wieder Spaß, die Spiele aus dem Karton zu holen und zu spielen. Ich hoffe, noch viele Retro-Beiträge von euch zu lesen.

ANDREW LOVELL

Ich habe mir bewusst die 8-GB-Version der Wii U geholt, da ich es nicht einsehe, mich von Nintendo sozusagen zwingen zu lassen, sie mir in Schwarz zu holen, nur weil die Konsole in dieser Farbe mehr Speicherplatz bietet. Ich wollte nun mal unbedingt die weiße Version und habe sie auch deshalb genommen. Sollte ich mal mehrere Kanäle oder Spiele downloaden, die das Speicherlimit überschreiten, dann schließe ich halt eine wunderbare weiße externe Festplatte an. Das ist mir dann auch egal. Die Hauptsache ist, dass ich die Wii U in Weiß habe.

ICEMANKIMIL

Jetzt soll mir noch mal einer erzählen, dass so was halb so wild ist: Am Launch einer Konsole direkt ein Update mit insgesamt 1,6 GB Festplattenbedarf herauszubringen, das geht mal gar nicht! Ich hab's schon mal gesagt und ich sage es wieder: Die Konsole ist zu früh auf den Markt geworfen worden.

PAUL 3

Wer braucht bitte schön den Kartendienst **Google Maps** auf der Wii U?

PARAKOOPARELOADED

Was mich derzeit viel mehr ärgert neben der begrenzten Speicherplatzkapazität ist das Herunterladen von VC- und WiiWare-Titeln. Ich will doch jetzt nicht umständlich zwei Konten mit Geld beladen müssen, um mich durch die Auswahl zu klicken. Das kann und muss einfacher gehen können!

SCEDDAR

STEPPE GESUCHT

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion! Endlich habe ich Zeit gefunden, der Redaktion meines Lieblingsmagazins zu schreiben! Zuerst wollte ich euch erzählen, dass ich per Zufall euer Magazin gefunden habe: In einer Unterrichtsreihe nahmen wir das Thema „Werbung" durch und da bestellten wir einige Zeitschriften, von denen die N-ZONE mein Interesse am meisten weckte. Durch euch lernte ich den Nintendo 3DS kennen sowie das Nintendo-Universum; jetzt bin ich ein großer Nintendo-Fan. Ich muss zugeben, dass ich euch bis zur vorletzten Ausgabe nur unregelmäßig lesen konnte, da ich in meiner ganzen Stadt keinen Laden finden konnte, der die N-ZONE verkaufte! Doch seit Neuestem gibt es sie jetzt in einem Supermarkt.

N-ZONE: Schön! Wenn du garantiert keine Ausgabe verpassen magst, kannst du auch gern ein Abo abschließen. Dann sparst du sogar einige Euro, bekommst eine coole Prämie obendrauf und der Postbote steckt dir das Heft Monat für Monat in den Briefkasten. Schau doch mal nach unter shop.computec.de/nzone.

Kommen wir zu meinen Fragen: Als Erstes möchte ich etwas zu **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** wissen: Wo befindet sich die sogenannte hylianische Steppe und wie gelange ich dorthin?

N-ZONE: Nichts leichter als das! Vermutlich bist du etliche Male durch die hylianische Steppe (siehe Bild unten) gewandert, hast sie aber bislang nicht als solche wahrgenommen. Schließlich wird ausschließlich die Ortsbezeichnung „Ebene von Hyrule" eingeblendet, sobald du das besagte Gebiet erreichst.

Wie bekomme ich die Maske des Wissens?

N-ZONE: Dazu musst du erst andere Masken verticken. Du bekommst sie jeweils vom Maskenhändler, der sein Geschäft am Marktplatz hat, und musst sie an die entsprechenden Käufer verteilen. Nachdem du Fuchsmaske, Schädelmaske, Geistermaske und Hasenohren erfolgreich unters Volk gebracht hast, erwartet dich die Maske des Wissens. Damit kannst du die Gedanken der sogenannten Mythensteine lesen. Das sind die Felsblöcke, die dir sonst immer die Uhrzeit anzeigen, sobald du sie mit dem Schwert berührst.

Unser Leser Maximilian Dolle suchte die Steppe – und hier ist sie!

Jetzt noch eine Frage zum 3DS: Sind wirklich alle Briefe gelöscht, wenn man die SD-Karte tauscht, und was ist dann noch gelöscht?

N-ZONE: In der Regel sollten alle Briefe erhalten bleiben, wenn du die Daten auf einem PC zwischenspeicherst und dann auf die neue SD-Karte kopierst.

Das waren erst mal meine Fragen und ich hoffe, dass ihr sie mir beantworten könnt und dass ihr diesen Brief in der nächsten N-ZONE veröffentlicht. Das wäre cool. Tschüss und Grüße!

MAXIMILIAN DOLLE

SPIELEBERATER AUF ABRUF

Hallo, liebes N-ZONE-Team,
wie wir alle wissen, ist die N-ZONE das beste Nintendo-Magazin überhaupt. Deshalb muss ich euch als treuer Leser von meinem heutigen Erlebnis berichten: Ich war wenige Tage nach dem Wii-U-Konsolenstart in einem nahegelegenen Elektronikfachmarkt, um die Wii U schon einmal auszuprobieren, da ich mir die Konsole erst nach meinen Abi-Prüfungen zulegen werde (aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen, denn Lernen geht vor). Als ich endlich den innovativen Controller in der Hand hielt, bemerkte ich, dass ein Pärchen rätselnd vor den drei verschiedenen Bundles stand. Als guter Mensch habe ich dem Pärchen natürlich geholfen, die Unterschiede zwischen den Bundles erklärt und natürlich eine Kaufempfehlung abgegeben. Für mich war die Sache damit erledigt und ich habe mich weiter der Wii U zugewandt. Aber Pustekuchen, prompt wurde ich von einer Frau angesprochen, die die richtige Version für ihren Mann suchte …

Christian Lüthi zeigt uns seine Sammlung – Respekt für das (fast) lückenlose **Mario**-Archiv!

Im Endeffekt ist es darauf hinausgelaufen, dass ich eine knappe halbe Stunde lang über die Wii U informiert habe, während der eigentliche Mitarbeiter dabei verwundert zugeschaut hat.

N-ZONE: Na, dann weißt du ja schon, auf welche Stelle du dich nach dem bestandenen Abitur bewerben kannst – nämlich als Mitarbeiter in der Spieleabteilung eines Elektronikfachmarkts!

Natürlich waren alle Kunden verwundert, als ich auf die Frage, ob ich ein Mitarbeiter sei, mit „Nein" antwortete und erklärte, dass ich nur ein großer Fan von Nintendo bin. Das ganze Wissen über die Konsole habe ich natürlich von euch!

N-ZONE: Danke für die Blumen!

Also vielen Dank noch mal, dass ihr eure Leser mit so viel Fachwissen überhäuft!

ANTONINO BLANDA

CONKER

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Magazin total gerne und muss sagen: Ich liebe es!

N-ZONE: Und wir lieben es, für unsere Leser alles zu geben!

Ich hab habe eine brennende Frage an euch: Das N64-Spiel **Conker's Bad Fur Day** von Rare erschien offenbar in Europa, aber leider finde ich keine PAL-Form des Spiels! Was ist da los?

N-ZONE: Das Spiel hat eine interessante Vergangenheit. 2001 in den USA mit anzüglichen Werbespots und ganzseitigen Anzeigen im Nackedei-Magazin Playboy vermarktet, sorgte sich Nintendo of Europe um das Image des Unternehmens und brachte Conker's Bad Fur Day nicht selbst heraus. Stattdessen bekam THQ die Veröffentlichungsrechte zugesprochen und brauchte es zum stolzen Preis von 180 Mark heraus. Die Summe entspricht mehr als 90 Euro! So teuer war kein anderes deutsches N64-Modul. Das Spiel um das besoffene Eichhörnchen Conker ist heute sehr selten geworden. Für eine originalverpackte PAL-Version muss man knapp 150 Euro ausgeben, wie auch unser Retro-Verkaufsführer in dieser Ausgabe zeigt.

Und noch wichtiger: Wird **Conker** jemals auf der Virtual Console im Wii-Shop-Kanal erscheinen?

N-ZONE: Das ist sehr unwahrscheinlich, da Rare der Herausgeber des Spiels war und somit Microsoft (dem das britische Kultstudio gehört) einer Veröffentlichung zustimmen müsste. Das ist allerdings nicht zu erwarten.

Zudem hab ich mir gedacht, dass ich mal meine große Sammlung von Nintendo-Konsolen und **Mario**-Spielen zeigen könnte … Es könnte ja sein, dass ihr sie nicht so verrückt anseht wie meine Kollegen.

N-ZONE: Na, so was! Weder das NES noch das Super Nintendo befinden sich bei dir auf dem Foto. Was für eine groooße Schande … Natürlich nicht ernst gemeint, denn wie wir sehen, hast du alle Klassiker für die Virtual Console heruntergeladen.

Viele Grüße aus der Schweiz

CHRISTIAN LÜTHI

FIFA 13 IN DER KRITIK

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich wollte euch schon seit Ewigkeiten mal einen Leserbrief schreiben. Das will ich an dieser Stelle tun und euren guten Ruf in der Videospielbranche dazu benutzen, um EA Sports zum Nachdenken zu bringen. Aber ich fange einmal ganz von vorne an: Ich bin seit Jahren Fan der **FIFA**-Reihe, habe mir aber seit **FIFA 06** keine Version mehr für die Wii gekauft. Gleich am Veröffentlichungstag habe ich mir dann aber doch **FIFA 13** zur Wii U geholt. Mir ist bald der Kragen geplatzt, als sich das Spiel das erste Mal aufgehängt hat. Und das ist bisher nicht nur einmal aufgetreten, sondern bereits mindestens fünf Mal. Warum gibt es eigentlich keinen Reset-Knopf mehr? Ich musste bisher jedes Mal das Kabel ziehen. Ich glaube kaum, dass ich der einzige Nutzer bin, dem so etwas passiert ist.

N-ZONE: Stimmt, auch unsere Wii U hängt sich gelegentlich auf. Bei Assassin's Creed 3 mussten wir beispielsweise zweimal neu starten. Das ist wirklich ärgerlich.

Mal ganz davon abgesehen, dass einige Features von den anderen **FIFA**-Versionen nicht vorhanden sind, kann es aber absolut nicht sein, dass EA Sports uns als Nintendo-Anhänger wieder einmal eine halbgare Version spendiert, die sogar noch zu den teuersten Veröffentlichungsspielen zählt! Vor allem das Aufhängen der Konsole ist für mich ein absolutes No-Go. Warum schreibe ich euch das alles? Um zu sagen, dass EA einen absolut kundenverachtenden Kundenservice hat. Es gibt noch nicht einmal eine E-Mail-Adresse, an die man sein Anliegen schicken kann!

N-ZONE: Vor einigen Jahren führten wir einen Service-Report durch, der den Hersteller mit dem besten Kunderservice ermittelte. Dabei schnitten nur wenige Hersteller (z. B. Nintendo) gut ab. Die meisten gingen angesichts hoher Telefonkosten gründlich baden.

Ich war schockiert und zugleich leicht traurig, als ich festgestellt hatte, dass man in **Nintendo Land** die Attraktionen „Metroid Blast" und das **Zelda**-Abenteuer nur mit einer Wii-FB Plus spielen kann. Welcher Spieler hat denn bitte schön vier Wii-Fernbedienungen Plus zu Hause, um die Mehrspielermodi zu nutzen? Ich denke, die wenigsten!

N-ZONE: Das sehen wir ganz genauso wie du!

Macht weiter so wie bisher!

ADRIAN SCHWENKSCHUSTER

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SCHONUNGSLOS EHRLICH?

Nintendos Online-Service Miiverse verändert die Art und Weise, wie Spieler ihre Meinung zu Spielen und deren Qualität äußern. Was lernen die Entwickler daraus?

Christoph: Nun, Thomas, vermutlich wird die Miiverse-Funktion nicht jedem Entwickler gut gefallen. Oder?

Thomas: Das kannst du laut sagen – vor allem die Entwickler qualitativ schwacher Games werden in Zukunft einiges auf die Mütze bekommen. Ich finde diese Form von Feedback ganz hilfreich und denke, dass sie auf lange Sicht der Qualität der Spiele – und somit auch uns – zugutekommt. Die Hersteller sollten sich fortan genau überlegen, ob sie ein schnell und billig produziertes Spiel den kritischen Stimmen der Nintendo-Gamer ausliefern wollen.

Christoph: Ich habe es nachgeprüft. Die meisten der derzeit knapp 1.110 Kommentare zum belanglosen Wii-U-Schmarrn **Funky Barn** sind herablassend. Viele enttäuschte Zocker haben mittels Wii U GamePad eigene Bilder gekritzelt, in denen es überhaupt nichts ums Spiel an sich geht, sondern nur darum, ihrem Ärger Luft zu machen. Die Miiverse-Funktion kann für Nintendo also auch nach hinten losgehen, wenn in der Community schlechte Stimmung gegen die Wii U und ihre Spiele verbreitet wird.

Thomas: Ganz so schlimm sehe ich das für die Wii U nicht. Diejenigen Spieler, die ihr Feedback im Miiverse abgeben, haben ja bereits eine Wii U – und wer macht sich schon gern sein eigenes Spielzeug madig? Kritische Töne gegenüber der Hardware werden also meiner Meinung nach eher selten sein, dafür bekommen es die Spiele umso mehr ab.

Christoph: Was ich sehr zu schätzen weiß: Nintendo moderiert die Beiträge sehr zurückhaltend. Das Unternehmen greift nur dann hart durch und löscht bestimmte Postings, wenn gewisse Grenzen überschritten werden – etwa wenn jemand obszöne Bilder hochlädt oder dauernd unsachgemäße Lügen verbreitet. Die Frage ist, inwiefern man den Stimmen glauben kann. Schließlich weiß man nie, wer sich hinter einem bestimmten Profil verbirgt – ein Profizocker oder ein Gelegenheitsspieler? Beide legen bekanntlich andere Maßstäbe in puncto Gameplay an.

Thomas: Ich bezweifle, dass der Anteil an Gelegenheitsspielern unter den Feedback-Gebern annähernd so hoch wieder der der Gamer ist. Ich denke, dass man sich schon halbwegs auf die Infos verlassen kann, auch wenn ein paar Ahnungslose oder womöglich PR-Angestellte der Hersteller ihre Postings abgeben. Die Masse macht's! Auf einzelne Kritiken würde ich mich nie verlassen.

Christoph: Das ist richtig. Wenn man weiß, dass bestimmte Agenturen sogar bei bekannten Online-Shops beschönigte Bewertungen hinterlassen, dann muss man davon ausgehen, dass sich so mancher Entwickler heimlich bei Miiverse tummelt und sein Spiel im guten Licht dastehen lässt. Aber wie du schon sagtest: Der „Weisheit der Vielen" kann man schon durchaus vertrauen. Allerdings haben es N-ZONE-Leser nicht nötig, sich auf Miiverse zu verlassen – sie bekommen jeden Monat die beste Kaufberatung, die es gibt: verlässliche Tests und fundierte Meinungen.

Thomas: Das stimmt wohl, doch ich freue mich generell sehr über die Kommentarfunktionen in Miiverse. Nintendo verleiht den Spielern somit die Möglichkeit, ihre Meinungen über Games öffentlich mitzuteilen und somit andere Gamer vor Spielegurken zu bewahren. Klar passiert das seit Jahren in zig Internet-Foren genauso, doch direkt auf einer Konsole war es in der Form wie bei Miiverse noch nicht möglich. Außerdem sollten wir einen weiteren Aspekt nicht vergessen: den Unterhaltungswert einiger Kommentare!

Christoph: Absolut! Ich ertappe mich häufig dabei, absichtlich in den Communitys schlechter (!) Spiele vorbeizuschauen, um mich über die albernen Kritzeleien zu amüsieren. Macht das doch auch mal!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-Jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

862324

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2013
AB 16.02.13 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

RAYMAN LEGENDS

Mit etwas Glück klappt es bereits in der kommenden Ausgabe mit einem Test zu Ubisofts ambitionierten Jump & Run für die Wii U. Daumen drücken!

LUIGI'S MANSION 2

Bald hat das Warten ein Ende und wir dürfen mit dem Mario-Bruder auf Geisterjagd gehen. In der nächsten Ausgabe liefern wir euch weitere Infos zu **Luigi's Mansion 2**.

CASTLEVANIA: MIRROR OF …

… Fate. Wir werfen einen Blick auf den neuen 3DS-Teil der Kultreihe!

VIRTUE'S LAST REWARD

Freut euch auf den ausführlichen Test zu dem Geheimtipp für den Nintendo 3DS.

N-ZONE SONDERHEFT 03/12

In diesem großen Kompendium findet ihr die wichtigsten Wii-U-Spiele im Überblick: Neben interessanten Tests der ersten Games für die neue Konsole erwarten euch im aktuellen Sonderheft der N-ZONE außerdem zahlreiche Vorschauberichte über die kommenden Hits für die Wii U.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Trainees	Thomas Peter
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Iris Manz
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.rageofstorms.de

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN